Guia de Monstros de Arton

Marcelo Cassaro
Marcelo Del Debbio

Guia de Monstros de Arton

Marcelo Cassaro

Marcelo Del Debbio

1ª Edição - Jul/2001

2ª Edição - Set/2004

3ª Edição - Fev/2006

Daemon Editora

fax (11) 5539-1122

email: daemon@daemon.com.br

http://www.daemon.com.br

Criação: Marcelo Cassaro
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio
Revisão: Ana Flora Schlindwein
Capa: André Vazzios
Arte: Joe Prado & Rod Reis

Agradecimentos

- A Marcelo "Arsenal" Cassaro, Rogério "Sszzaas" Saladino, J.M. "Dr. Careca" Trevisan, Marcelo "Irmão Trevoso" Del Debbio, Roberto "Andrus"Moraes, Grahal "Aleph Olhos Vermelhos" Benatti, Flávio "Arkam" Ribeiro, Sandro "Galtran" Gonçalves, Isa "princesa Rhana", Alvaro "Pimbo" Jamil Freitas, Norson "Chewbacca" Botrel, Richard "Phynderblast" Garrell, Carolina "Pimenta Bina" D'Avila e Luciana "Killer" Bacci.
- A nossos pais, por todo o apoio.
- A João e Neusa, por toda a ajuda e propaganda que sempre fazem de nossos livros.
- A Spellcaster, Shaftiel, Álvaro Bastida, Kthulhu, Ana Flora, Anton LaVey, Wallas Dragonknight, Azzrak, Daniel Sugui, WizardMage e Ingo Chaves pelas idéias e sugestões.
- Ao Marcelo Telles por toda a ajuda e apoio
- A todos os membros da lista Arkanun e Tormenta de discussões na internet, por todas as ótimas idéias e comentários.

Desaconselhável para pessoas com QI menor que 80.

Dúvidas e sugestões: daemon@daemon.com.br
Visite nossa Homepage: http://www.daemon.com.br

MOOOONNNSSSTTTRROOOOOO !!!!!

Todos nós sabemos que uma das coisas mais importantes de uma boa aventura de RPG são os Monstros.

Grandes, assustadores, perigosos e dotados dos mais fantásticos poderes, essas criaturas ameaçadoras vivem para colocar o terror e o medo nos corações dos aventureiros.

É com grande prazer que a Daemon Editora lança seu primeiro livro sobre Monstros e Criaturas para Mundos de Fantasia Medieval. São mais de trezentas espécies, com tudo o que Jogadores e Mestres precisam para utilizá-las diretamente em seu universo de campanha.

Boa sorte e que os deuses os protejam!
(pois vocês vão precisar...)

Os amigos editores

Sumário

Criaturas

Abelha-Gigante

"Dois galões de mel?! Para seu bichinho?! Você tem um URSO, por acaso?"
— Dilgro Daggans, comerciante halfling

CON 20-25, FR 15-25, DEX 5-10, AGI 15-25,
INT 3, WILL 3, CAR 5, PER 15
#Ataques [1], IP 3 (Pele), PVs 20-25
Mordida 40/0 dano 1d6 ou
(ataque único) Ferrão 80/0 dano 1d3+ veneno (4d6)
Pode voar com velocidade de 12m/s

F2-3, H1, R2, A3, PdF0, Levitação

Devido a um espantoso caso de evolução paralela, a criatura conhecida como abelha-gigante tem a forma e tamanho aproximados de um grande felino, embora seja na verdade um inseto.

Como tal, tem seis patas; caminha sobre as quatro traseiras, enquanto as duas dianteiras permanecem recolhidas na base do pescoço, usadas apenas para agarrar a presa. Quando acerta esse ataque, não causa dano — mas prende a vítima até que ela consiga soltar-se com um Teste de Força. Enquanto está presa, a vítima não pode atacar e recebe uma mordida por turno (a abelha não precisa de testes para acertar) que causa dano por Força.

A abelha pode ainda atacar com o ferrão no abdome. Se acertar, injeta um veneno que exige da vítima um Teste de Resistência+1 (CON). Falha resulta em morte; mesmo em caso de sucesso, ela sofre 3d6 pontos de dano (que não pode ser absorvido com Armadura), tendo poucas chances de sobreviver. A abelha usará esse ataque terrível como último recurso — pois ele provoca a perda do ferrão e a morte do inseto algumas horas depois.

Abelhas-gigantes parecem obedecer a uma hierarquia de colmeia, como as abelhas normais (mas, se existe uma rainha, ela nunca foi vista por olhos humanos). Quando capturada, uma larva pode ser alimentada com mel até tornar-se um zangão ou operária adulta — e leal a quem a criou. Elas podem ser cavalgadas por criaturas de tamanho humano ou menor.

Água-Viva

"Eu achei que ficavam bem com tomate e cebola..."
— Petra Tpish, cozinheira da Estalagem do Macaco Caolho, em Malpetrim

CON 5-25, FR 5-25, DEX 5-10, AGI 5-10,
INT 3, WILL 5, CAR 0, PER 5
#Ataques [3], IP 1 (Pele), PVs 5-25
Tentáculos (x3) 40/40 dano 1d2 + veneno
O veneno varia de 1d6 a 4d6, de acordo com a espécie
Pode nadar com velocidade de 3m/s
Possui 95% de invisibilidade dentro da água.

F0, H0, R0, A0, PdF0, Ambiente Especial, Invisibilidade, Paralisia

Águas-vivas e medusas são celenterados — parentes dos corais e anêmonas-do-mar. Ao contrário desses, porém, águas-vivas nadam livremente. Têm uma estrutura central, geralmente de aspecto discóide ou semi-esférico, com uma cabeleira de tentáculos longos e delgados.

Águas-vivas atacam com os tentáculos, equipados com células especiais chamadas nematócistos; cada célula, ao ser tocada, dispara uma mola com um pequeno ferrão venenoso. Assim, tocar uma água-viva significa receber milhões de ferroadas venenosas. As menores espécies não causam dano maior que uma abelha, mas as maiores podem ser mortais; uma vítima de seu ataque deve fazer um Teste de Resistência -1. Falhar resulta em 3d6+1 pontos de dano (que não pode ser absorvido com Armadura) e também provoca grande dor e desorientação — a vítima vai sofrer redutor de -1 em todos os seus Testes pelas próximas horas. Em caso de sucesso no Teste, nenhum dano é recebido, mas a vítima ainda se sentirá doente por meia hora (-1 em todos os Testes, como no anterior).

Águas-vivas nadam muito devagar. Preferem apenas flutuar, carregadas pelas marés, esperando que as vítimas sejam tocadas pelos tentáculos. Como são transparentes e gelatinosas (95% de seu corpo é feito de água), é muito difícil vê-las na água (Teste Difícil de Percepção).

Ameba-Gigante

CON 20-25, FR 15-20, DEX 6-8/15-20,
INT 3, WILL 4, CAR 0, PER 8-12
#Ataques [4], IP 2/8 (núcleo), PVs 18-24
Tentáculos (x4) 50/50 dano 1d6
Invulnerabilidade a Armas e Ácido

F4, H0/3, R6, A1/4, PdF0, Invulnerabilidade (Contusão, Corte, Perfuração, Químico), Vulnerabilidade (Calor/Fogo)

Esta imensa criatura unicelular atinge 10m de diâmetro. É quase inteiramente feita de líquido, composta por citoplasma gelatinoso e ácido contido por uma membrana. A parte principal do monstro é o núcleo, uma esfera medindo meio metro de diâmetro, que flutua no centro da estrutura.

A ameba pode fazer até quatro ataques por turno com pseudópodes — tentáculos projetados a partir de seu pró-

prio corpo. Eles têm H3, enquanto o resto da criatura tem H0. Esses ataques não causam dano, mas caso um deles acerte a vítima, ela deve ser bem sucedida em um Teste de Força; se falhar, será sugada para o interior da ameba, onde é impossível respirar (use as regras para prender a respiração) e o citoplasma ácido provoca 1 ponto de dano por turno (sem direito a absorver com Armadura).

O corpo gelatinoso da ameba não sofre dano por ataques baseados em contusão, corte, perfuração ou químico, mas é mais vulnerável a calor/fogo. Qualquer dano contra o núcleo vai matar a criatura imediatamente, mas ele é muito mais resistente (A4) e pode ser atingido apenas por Poder de Fogo; para atacá-lo com Força, é preciso estar dentro da criatura.

A ameba-gigante vive em pântanos, lagos subterrâneos e outros lugares onde exista água parada e proteção contra o sol.

Anões

"Nunca fique entre um anão e seu inimigo, ou sua cerveja!"
— ditado popular

Os anões de Arton não são diferentes daqueles encontrados na maioria dos mundos medievais fantásticos. Não ultrapassam 1,20m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, equipamento ou veículo projetado para eles. Eles apreciam trabalho duro: entre os ofícios favoritos da raça estão a mineração, joalheria e forja de metais — mas os anões também adoram bebidas fortes, consumindo muita cerveja ao longo de suas extensas vidas...

Seres subterrâneos por natureza, todos os anões possuem Infravisão (de Sentidos Especiais). Eles também são mais difíceis de afetar magicamente, possuindo Resistência à Magia. Também recebem +1 em todos os outros Testes de Resistência (+10%), como os paladinos (para os anões paladinos, esse bônus é cumulativo). Isso não aumenta seus Pontos de Vida além do normal para sua Resistência verdadeira.

Os anões artonianos têm como pátria o reino subterrâneo de Doherimm, a Montanha de Ferro. Devido a uma série de fatores (armadilhas, labirintos, monstros, animais venenosos, interferência com Magias de teleporte...), é extremamente difícil para os não-anões chegarem a esse lugar. E nenhum anão, por mais diabólico ou vingativo que seja, ousaria revelar o segredo de sua localização para membros de outras raças. Magias telepáticas lançadas contra anões com essa finalidade provocam um imediato contra-ataque mágico sobre o mago (exatamente igual à Magia Contra-Ataque Mental).

Embora a raça anã tenha sido criada originalmente por Tenebra, a Deusa das Trevas, os anões estão se afastando cada vez mais dela; hoje eles têm como divindade principal Khalmyr, o Deus da Justiça. Tanto é verdade que anões podem se tornar paladinos de Khalmyr, sendo esse o único caso conhecido de paladinos não humanos ou meio-elfos em Arton.

Os anões artonianos têm três inimigos tradicionais: orcs (incluindo meio-orcs), goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears) e trolls (todos os tipos). Em algum momento da vida, cada anão aprende a odiar um desses, recebendo um bônus de +1 em Habilidade (+20% nos Ataques) quando luta contra eles.

Anões vivem três vezes mais que os seres humanos (em média duzentos anos); qualquer ataque ou Magia que provoque envelhecimento terá seu efeito três vezes menor neles.

Para Personagens Jogadores, ser um anão é uma Vantagem Única de 2 pontos (1 Ponto de Aprimoramento).

Aparições

"E então o ser fantasmagórico apareceu diante das enormes paredes do castelo. Sem dizer uma só palavra, apontou para os rochedos. Senti um arrepio na espinha e quando olhei novamente, a criatura havia desaparecido"

- Vasyas, Mago Aquo

CON [var.], FR [var.], DEX [var.], AGI [var.],
INT 10-21, WILL 10-21, CAR 10-21, PER 10-21
#Ataques [var.], IP var., PVs var.
Possessão

F1-3, H1-3, R1-3, A1, PdF0, Levitação, Possessão.

Aparições é o nome genérico que se dá às almas de pessoas que morreram sem terminarem alguma coisa começada na Terra. Esses espíritos rondam o local de sua morte até que alguém apareça. O espírito tenta possuir a pessoa para realizar os últimos laços soltos em sua vida passada para, então, poder descansar em paz. As aparições geralmente possuem uma aparência horrível, quase sempre lembrando de alguma forma o tipo de morte que a pessoa teve (uma pessoa decapitada pode aparecer como um corpo sem cabeça; um afogado pode causar essa mesma sensação a todos em 10 metros de raio).

Com o tempo, as aparições começam a se desligar dos valores humanos, apesar de ainda possuírem um sentimento de culpa e um vazio interior. Algumas aparições tentarão se comunicar com os Personagens de maneira sutil (aparecendo para conversar com eles) mas a maioria já não se importa mais em pedir, tentando simplesmente tomar o corpo da vítima e, para isso, tentam fazer de tudo para deixá-la completamente em pânico.

Quando uma aparição consegue dominar o corpo de uma vítima, ela normalmente ignora qualquer coisa que a vítima pudesse estar fazendo e parte para realizar sua missão. Algumas possessões são muito sutis e a vítima nem percebe que está sendo manipulada (nesses casos, o espírito recebe o nome de *Obsessor*). Em outros casos, ela simplesmente toma conta do corpo e da mente do indivíduo escolhido.

Serial-Killers mortos de maneira brusca podem ressurgir como aparições, mas nunca completarão seus objetivos, matando qualquer um que se encaixe em seu *modus operandi*.

Aranhas-Gigantes

"Hã... ei, pessoal... alguém podia dar uma forcinha aqui?"
— Limmie Adaga-de-Prata, elfa aventureira

As aranhas-gigantes existem em cavernas, florestas tropicais ou outros pontos isolados do continente. Podem medir desde meio metro até 2m de diâmetro (da ponta de uma pata à outra), embora existam lendas sobre aranhas com quase 5m nas ilhas de Khubar.

Aranhas-gigantes são agressivas e soliárias por natureza, mas alguns grupos aventureiros relataram a existência de comunidades contendo cerca de uma dúzia de animais.

Aranhas-de-Teia: usam a técnica tradicional das aranhas, tecendo teias quase invisíveis (notá-las exige um Teste de Habilidade -1, ou +2 se tiver Visão Aguçada) através de passagens ou entre árvores. Uma vítima que tente atravessar a teia deve ter sucesso em um Teste de Força, ou fica presa. A vítima tem direito a um novo Teste por turno. Infelizmente, assim que sente as vibrações nos fios, a aranha avança sobre a vítima no turno seguinte e aplica uma picada venenosa. O veneno exige da vítima um Teste de Resistência por turno, ou será paralisada.

A paralisia termina em 2 semanas, ou quando é cancelada por uma Magia ou poção de cura — mas em geral a aranha devora sua vítima muito antes disso. A aranha-de-teia também pode disparar teia sobre uma vítima (usando Paralisia). Mas, em geral, criaturas que se mostrem fortes o bastante para romper a teia fazem a aranha continuar escondida.

CON 5-10, FR 5-10, DEX 0, AGI 10-15,
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10
#Ataques [1], IP 1-3 (Pele), PVs 10-15
Mordida 45/0 dano 1d3+ veneno (paralisia)
Podem gerar teias extremamente fortes

F1, H3, R1, A0, PdF1, Paralisia.

Aranhas-Errantes: estas aranhas não fazem teias, preferindo perseguir as vítimas ou apanhá-las em emboscadas. São maiores e mais fortes que as aranhas-de-teia e também mestres na camuflagem: seus corpos imitam as rochas, areia ou folhagem do lugar onde ficam de tocaia. Essa camuflagem não pode ser percebida por Infravisão, Ver o Invisível ou Radar — mas Personagens com Visão Aguçada têm direito a um teste para perceber o bicho. Se não for notada, a aranha tem direito a um ataque livre antes do combate começar.

Uma vítima da picada, além de sofrer o dano normal pela Força, deve ter sucesso em um Teste de Resistência: se falhar, o poderoso veneno digestivo da aranha causa um dano extra de 3d (que não pode ser absorvido com Armadura).

CON 15-20, FR 15-20, DEX 0, AGI 10-15,
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10
#Ataques [1], IP 2-5 (Pele), PVs 20-25
Mordida 35/0 dano 1d3+ veneno (3D)
Camuflagem (rocha, areia ou folhagem): 90%

F3-4, H2-3, R3-4, A1, PdF0.

Arraia

"Sim, eu sei que aqui é raso. Mas mesmo assim olhe onde pisa."
— Andrew Goldhook, pescador

CON 10-15, FR 5-10, DEX 0, AGI 10-15,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12-16
#Ataques [1], IP 2 (Pele), PVs 10-15
Ferrão 55/0 dano 1d3+ veneno (2d6)
Podem nadar com velocidade de 5m/s
Camuflagem (fundo do mar): 80%

F0, H2, R0, A0, PdF0, Ambiente Especial, Invisibilidade

Arraias são peixes achatados e cartilaginosos, parentes dos tubarões. Vivem no fundo dos oceanos, rastejando em busca de pequenos peixes e outros animais. São encontradas em águas rasas e sua coloração concede boa camuflagem (no fundo, possuem Invisibilidade). Quando molestada, ataca com o ferrão venenoso na cauda, causando imediatamente 1 ponto de dano. Mais tarde, após uma hora, a vítima deve fazer um Teste de Resistência; se falhar, sofre 2d6 pontos de dano por veneno.

Asa-Assassina

"Que bobagem! São só mariposas! (...)"
— Hyaku-nen, o Imortal (decapitado)

CON 5-8, FR 5-8, DEX 2, AGI 5-10,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 10-15
#Ataques [1], IP 1 (Pele), PVs 5-15
Asas Afiadas 45/20 dano 1d10 (vorpal)
Podem voar com velocidade de 15m/s
Vivem em grupos de 3d10+3 indivíduos

F1, H3, R1, A1, PdF0, Levitação, Vorpal

Esta grande mariposa tem o tamanho de um pardal, com asas de cor metálica que atingem meio metro de envergadura. Essas asas são cortantes e extremamente afiadas. Mesmo o mais leve roçar causa dano por Força+2d. Além disso, elas têm efeito vorpal: caso a criatura consiga um resultado 1 em seu Teste de Habilidade para atacar, a vítima deve imediatamente fazer um Teste de Armadura. Se falhar será decapitada, sofrendo morte instantânea.

Uma criatura atacada pela Asa-Assassina será surpreendida, a menos que consiga perceber sua aproximação furtiva (com um Teste de H-3 ou H+1 se tiver Sentidos Especiais adequados). A Asa ataca voando à volta da vítima e golpeando com as asas cortantes.

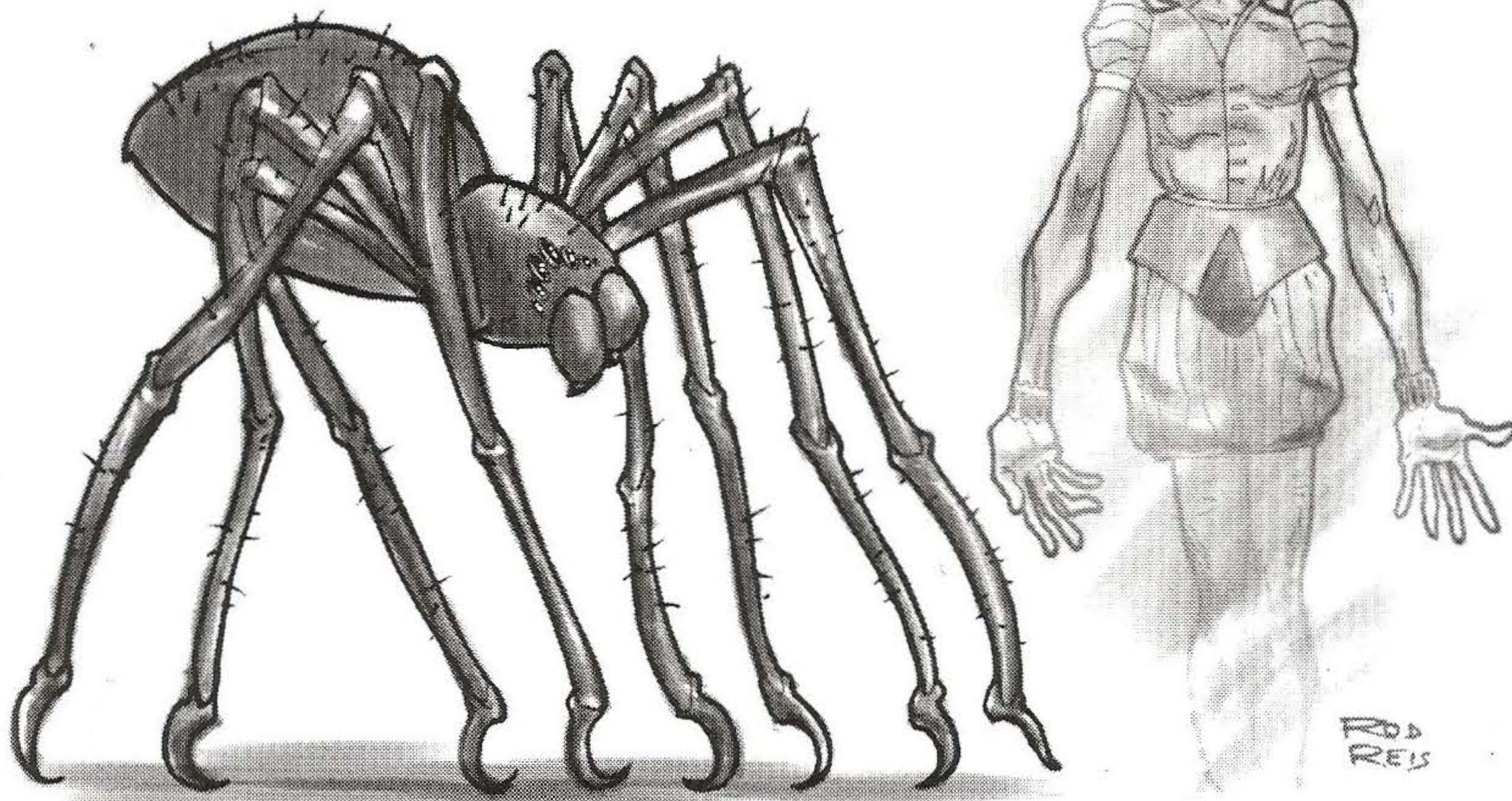
A Asa-Assassina alimenta-se apenas de frutas e insetos, mas ataca qualquer criatura que invadir seu território.

Asa Negra

"Sem dúvida, uma ave muito valiosa."
— Jug, mercador de Vectora

CON 5-8, FR 6-9, DEX 5, AGI 6-12,
INT 3, WILL 3, CAR 5, PER 20-25
#Ataques [3], IP 0, PVs 5-10
Bico 30/0 dano 1d3
Garras (x2) 30/25 dano 1d3+1
Podem voar com velocidade de 25m/s

F1, H1, R0, A1, PdF0, Sentidos Especiais, Levitação

Estas magníficas águias tem plumagem totalmente negra, tornando-se quase invisíveis durante a noite. São muito procuradas por nobres e caçadores, utilizadas como aves de falcoaria para caça e competições. É muito difícil treiná-las quando adultas; a nobreza paga grandes quantias por ovos ainda não chocados dessas aves. Infelizmente, a Asa-Negra constrói seus ninhos nas montanhas mais inacessíveis e perigosas de Arton. Porém, quando treinadas desde o nascimento, tornam-se excelentes companheiras.

Asfixor

"Isso qui eu chamu de abraço de tirar o fôlego, né, xéfi?!"
— Tasloi, escudeiro de Katabrok, o Bárbaro

CON 10-25, FR 10-20, DEX 0, AGI 5-10,
INT 2, WILL 2, CAR 0, PER 10-12
#Ataques [1], IP especial, PVs 15-35
Asfixia (1d6 pontos por rodada)

F1, H0, R5, A0, PdF0

O asfixor é um tipo de lesma gigante predadora, que atinge até 5m de comprimento. Pode mudar de cor e ficar quase invisível quando rasteja por masmorras abandonadas. Grudado no teto, espera que vítimas passem por baixo para se deixar cair, matando-as sufocadas; ou então apenas se estende sobre o chão, esperando que alguém pise sobre ela para atacar.

Ao cair ou se erguer, o asfixor não precisa fazer testes — o ataque acerta automaticamente. O monstro se fecha com força à volta da vítima, tentando sufocá-la (1d6 de dano por rodada, ignorando Armadura).

Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um Teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas causando um dano máximo de 1d6 por Força (1d6). Ataques feitos por outros Personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Assassino da Savana

"Corra, Alex, ela está atrás de nós... Alex? ALEX?"
— Michelle Biancardi , clériga de Glórienn

CON 21-24, FR 24-30, DEX 5, AGI 15-18,
INT 7, WILL 7, CAR 7, PER 15-18
#Ataques [5], IP 5 (Pele), PVs 25-40
Garras (x4) 60/70 dano 1d6+5
Mordida 50/0 dano 2d6

F5, H3, R5, A3, PdF0, Múltiplos Ataques.

Este terrível mamífero lembra muito uma onça pintada, ou um guepardo, com a diferença que Alihanna o dotou de quatro pares de patas, fazendo dele a criatura mais rápida de toda a Grande Savana.

Em campo aberto, o Assassino da Savana consegue atingir 160km/h, velocidade mais do que suficiente para pegar qualquer tipo de mamífero ou roedor que esteja em seu território de caça.

Assassinos da Savana vivem em pequenas comunidades com um macho dominante e 1d6-1 fêmeas. Os filhotes machos são mortos ou expulsos do grupo assim que completam um ano de idade, pois o macho teme que no futuro o filho possa desafiá-lo pela liderança. Da mesma forma, uma fêmea nova que entre para o grupo com algum filhote macho terá este filhote devorado pelo macho dominante.

Quando dois machos se encontram, é comum que eles lutem entre si para indicar quem é o mais forte, e o vencedor pode eventualmente capturar uma ou mais fêmeas do grupo do perdedor. Por ser extremamente rápido e perigosos, estas lutas são impressionantes de serem assistidas!

Assim como os felinos, o Assassino da Savana é capaz de se camuflar entre a vegetação de médio porte comum na região onde vive, aguardando com seu grupo que alguma equipe de aventureiros passe pelo local.

Alguns especialistas acreditam que esta criatura é, na verdade, fruto de experiências místicas muito antigas, enquanto outros defendem que o Assassino é um animal natural, nativo de Arton. A maior prova disso é que ele ocupa perfeitamente um degrau na cadeia alimentar da Grande Savána.

A pele de um Assassino da Savana é muito valorizada em Valkaria, sendo considerada um tecido nobre. Por esta razão, os animais foram constantemente procurados por caçadores, o que quase os levou à extinção.

Assustador

"Yikes!"
— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

CON 17-27, FR 20-30, DEX 5, AGI 5-10,
INT 3, WILL 5, CAR 3, PER 8-12
#Ataques [2-5], IP 6 (carapaça), PVs 25-45
Pinçca (x2) 40/30 dano 1d6+4
Cauda 60/10 dano 2d6+4
Mordida (x2) 50/0 dano 1d10

F4-5, H0/1/3/4, R5, A4, PdF0, Anfíbio, Membros Elásticos

À primeira vista, este animal lembra um imenso crustáceo sem patas, com três robustas pinças — duas dianteiras e uma na ponta da longa cauda. Um par de antenas e outro de garras se projetam de duas saliências frontais. Ele vive na faixa das marés, se arrastando sobre a barriga pelas praias. O corpo semi-esférico mede até 3m de diâmetro, enquanto a cauda atinge até 10m quando totalmente esticada.

O corpo se arrasta com H0; as pinças dianteiras atacam com H1 e causam dano por Força; a pinça na cauda ataca com H3, causa dano por Força -2d6 e tem o alcance de um Membro Elástico. Nessa forma o Asssutador é perigoso, mas não parece um inimigo muito formidável. Seu verdadeiro poder se revela quando ele sofre pelo menos um ponto de dano; as saliências dianteiras se abrem e revelam duas cabeças de dragão, com mandíbulas cortantes (dano por Força) e longos pescoços anelados (H4, Membros Elásticos). Nessa forma ele pode fazer até cinco ataques por turno (pinça/pinça/cauda/mordida/mordida).

O Assustador é carnívoro, mas não atacará se estiver bem alimentado. Na verdade, com Testes bem sucedidos de Perícias adequadas (Animais ou Sobrevivência), é possível se aproximar e até brincar com ele — mas isso será sempre perigoso, pois com sua grande força o bicho pode matar até por acidente.

Avatares

"Então a menina beijou meu rosto e, quando percebi, meu braço havia crescido de novo!"
— Holgar, caçador bárbaro

CON 30-60, FR 25-60, DEX 15-50, AGI 15-50, INT 15-50, WILL 20-50, CAR 20-30, PER 15-50
#Ataques [1-5], IP 5-20 (Pele), PVs 50-100 (+ heróicos)
Por arma (variável) 250/200 dano 3d10+10
Rituais, Magias, Pontos de Fé de acordo com o deus.
Mais poderes do que você pode imaginar.

F6-20, H7-10, R7-30, A10-30, PdF5-50, Arma Especial (Ataque Especial, Retornável, Sagrada, Veloz, Vorpal), Clericato (ou Paladino), Levitação, Telepatia, Teleporte, Imortal, Focus 10-16 em todos os Caminhos.

Um avatar é a forma física que um deus utiliza para caminhar sobre o mundo sem ser reconhecido. Apenas os vinte deuses principais do Panteão têm direito a invocar um avatar; divindades menores não podem fazê-lo.

A aparência exata do avatar depende de cada deus, mas ele geralmente se parece com uma pessoa ou animal comum. É impossível detectar sua verdadeira identidade por meios mundanos, ou mesmo meios mágicos — a menos, claro, que o próprio avatar assim deseje.

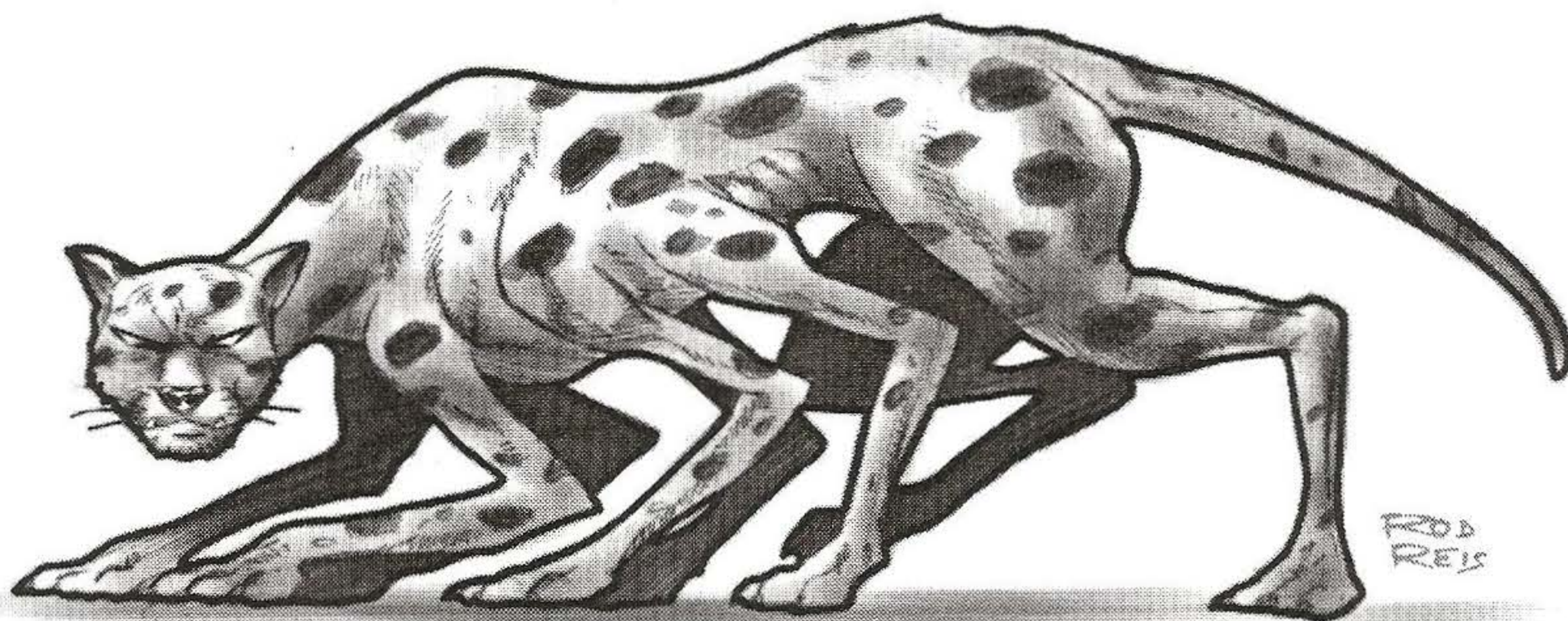
Avatares são quase invencíveis, com certeza as criaturas mais poderosas sobre o mundo — cada um deles tem quase o mesmo poder de uma divindade menor, ou mais! Eles têm todos os poderes de um clérigo ou paladino de seu respectivo deus, com Focus 10-16 em todos os Caminhos que possam possuir e não consomem Pontos de Vida ou de Magia para realizar suas Magias. Avatares de deuses que permitam armas vão possuir uma Arma Especial muito poderosa.

Na presença de um avatar, todos os clérigos, paladinos e outros servos de seu respectivo deus recebem temporariamente +1 em todos os testes (mas apenas quando o avatar se revela abertamente). Um avatar pode curar ferimentos, maldições e ressuscitar os mortos livremente.

Um avatar é imune a todos os tipos de ataques ou armas (exceto armas mágicas com Focus 3 ou mais, ou Arma Especial), fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno e doenças, mágicos ou não; é invulnerável a todas as Formas de Magia, medo e psiquismo realizado por mortais.

Qualquer inimigo da divindade que o avatar representa com R2 (WILL 10) ou menos ficará paralisado ou fugirá à simples visão do avatar, durante uma hora. Criaturas acima disso podem fazer um Teste de Resistência para ignorar esse efeito.

Além disto cada avatar possui armas e poderes que lembram de alguma forma suas características, por exemplo, o avatar de Keenn, deus da guerra, é invencível em combate, o avatar de Canora, deusa menor da Música, possui uma voz cujo comando não pode ser ignorado e assim por diante.

Mesmo com todo esse poder, ocasionalmente um avatar é destruído. Sua destruição não vai matar, ferir ou mesmo prejudicar a divindade — ela será capaz de criar outro em poucos dias. Um confronto entre simples mortais e um avatar vai resultar invariavelmente em derrota ou humilhação para eles, não importa quanto poder possuam (ou acreditem possuir...).

Baleias

"Dizem que peixe faz bem para o cérebro; então acho que você precisa comer um daqueles..."
— Lamarcus para seu companheiro Klunc, o bárbaro

CON 40-60, FR 45-75, DEX 3, AGI 10-12,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 2-3, PER 16-20
#Ataques [1], IP 5 (Pele), PVs 50-150
Pancada com o Corpo 80/0 dano 5d6+10

F6-30, H1-2, R5-40, A8-10, PdF0.

Baleias são mamíferos marinhos da ordem dos cetáceos, abrangendo tantos tipos diferentes que fica difícil classificar todos em um único tópico. Seu tamanho pode variar desde os três metros de uma orca (ou baleia-assassina) até a gigantesca baleia azul, que pode medir mais de trinta metros.

Baleias são animais gregários, viajando dezenas de quilômetros por dia em grupos de 3 a 7 indivíduos. Muitas alimentam-se filtrando plâncton (vida microscópica presente na água do mar) e pequenos crustáceos através de cerdas especiais que possuem dentro da boca. Sua elevada Armadura vem da pele grossa e borrachuda, com muitas camadas de gordura para resistir ao frio dos mares.

A maior parte das espécies existentes na Terra também podem ser encontradas nos mares de Arton. Aqui não existe pesca ou exploração comercial das baleias; em muitos pontos de Arton elas são vistas como demônios ou monstros marinhos — como também acontecia na Terra em tempos ancestrais. Mas os povos submarinos conhecem a verdade sobre elas; quase todas as baleias são inteligentes e dóceis, incapazes de ferir um ser humano.

Banshee

"Então vocês acham que sou o aventureiro ideal para derrotar o fantasma? Ora, muito obrigado! Sabia que iam reconhecer minha habilidade um dia."
— Ektor, o Duelista Surdo

CON 15-20, FR 8-10, DEX 12-15, AGI 10-12,
INT 12-15, WILL 15-20, CAR 10-18, PER 14-18
#Ataques [1], IP 0, PVs 25-35

Voz Estridente causa 2d6 pontos de dano a todos em um raio de 15m, uma vez a cada três rodadas. Uma vez ao dia, a Banshee pode gritar com toda a sua força, causando 7d6 pontos de dano (através de sua voz, ou seja, não pode ser absorvido por IP) a todas as pessoas em um raio de 20m.

Pode se tornar intangível por algumas rodadas, permanecendo apenas no reino espiritual durante esse tempo.

A Banshee pode levitar com velocidade de 1m/s.

Só pode ser acertada por Armas Mágicas +2 ou melhores.

F1-3, H0-4, R2-5, A0-4, PdF0-4 (vento/som), Imortal, Invulnerabilidade a todos os ataques (exceto Magia e armas mágicas), Invisibilidade, Levitação, Possessão, Devoção.

A Banshee é uma variedade especial de fantasma, possuindo todos os poderes e fraquezas desse tipo de morto-vivo: imunidade a armas e ataques normais, imortalidade, disfarce como pessoas vivas, possessão... A única grande diferença é seu temido grito sobrenatural, que ela pode utilizar de três maneiras:

Primeiro, o grito da Banshee pode apavorar suas vítimas — de forma mais poderosa que a Aura de Pânico natural dos fantasmas. Seu alcance é de até 1km, podendo afastar inimigos que estejam ainda muito distantes, e o Teste de Resistência para evitar é feito com redutor de -2 (-20%). Criaturas que não sentem medo continuam imunes a esse efeito.

Segundo, o grito pode provocar dano. Em vez dos ataques congelantes dos fantasmas, a Banshee usa o grito como arma sonora. Vítimas que possuam Audição Aguçada não têm direito a absorver esse dano com Armadura.

Terceiro, o grito pode colocar uma vítima em estado de coma. Qualquer vítima desse ataque — dentro do alcance do Poder de Fogo da Banshee — deve ter sucesso em um Teste de Resistência, ou sofre os mesmos efeitos da Magia Coma. Ao contrário da Magia, contudo, a vítima só poderá ser despertada por um novo grito da própria Banshee. Em geral elas usam esse recurso para fazer reféns e obrigar Aventureiros a realizar seus objetivos.

Basilisco

"O rio aqui deve ser raso. Vamos lá..."
— Angus Hardfall, aventureiro

CON 12-25, FR 12-20, DEX 3, AGI 12-15,
INT 4, WILL 4, CAR 3, PER 10-15
#Ataques [1], IP 3 (escamas), PV 25-35
Mordida 50/0 dano 1d6
Ataque especial: Petrificação
Saliva Ácida causa 2d6 pontos de dano, pode ser cuspida a até 5m de distância, uma vez a cada 5 rodadas.

F0, H4-5, R2, A1, PdF1, Anfíbio.

Este grande lagarto mede quase dois metros de comprimento, sendo um metro de cauda. Suas escamas são de um verde brilhante e uma crista azulada projeta-se atrás da cabeça. Tem patas com dedos compridos e ligados entre si por membranas, fazendo-o um ótimo nadador. Os olhos são grandes e amarelos.

Muito esguio, o basilisco não parece perigoso em combate corporal — mas ele tem o poder mágico de transformar criaturas em pedra, exatamente como uma medusa. Esse poder é idêntico à Magia Petrificação, mas apenas por contato visual. A vítima faz um Teste de Resistência para negar o efeito. Ao contrário da Magia, esse poder não consome Pontos de Vida da criatura. Funciona apenas com criaturas vivas.

Para evitar a petrificação, o oponente deve ficar de olhos fechados ficando com H-1 para ataques corporais, H-3 para ataques à distância e esquivas(-10%/-20%). O basilisco só consegue usar o olhar contra uma vítima por vez. Ele é um péssimo lutador (uma mordida por turno, 1 ponto de dano),

preferindo atacar à distância com o olhar ou cuspindo saliva ácida (dano por PdF, químico).

Além de nadar muito bem, o basilisco também possui a estranha capacidade de correr sobre a água — usando as patas membranosas para sustentar o corpo. Se houver um rio ou lago por perto, ele vai aproveitar a vantagem para se manter longe de suas vítimas enquanto ataca. O basilisco tentará fugir se sofrer qualquer dano.

Beijo-de-Tenebra

"Estou dizendo que só anões podem chegar a Doherimm, seu maldito idiota! Ah, quer tentar assim mesmo? Então vá, mas lembre-se do que eu disse quando receber o Beijo de Tenebra..."

— Devitorimm, gladiador anão

Este bichinho pode ser minúsculo, mas é um dos maiores riscos para Aventureiros não-anões que tentam alcançar Doherimm, a Montanha de Ferro. Beijo-de-Tenebra é uma aranha minúscula, medindo não mais de 1cm de diâmetro, mas portadora de um veneno extremamente poderoso: sua picada não causa dano imediato e nem ao menos é notada, mas exige da vítima um Teste de Resistência: uma falha vai fazer com que a vítima morra durante o sono na próxima vez que dormir...

O veneno pode ser curado magicamente como qualquer veneno convencional, através de Cura Mágica e outras — o grande problema é que a vítima raramente percebe que foi picada, até ser tarde demais. Armaduras não adiantam nada, porque a aranha procura frestas e lugares desprotegidos para picar. Elas preferem atacar criaturas que estejam descansando ou dormindo; Aventureiros que perambulam em túneis podem se deparar com cadáveres em posição de descanso, com dezenas dessas criaturas se banqueteando da carne morta.

Não há estatísticas de jogo para a Beijo-de-Tenebra, porque ela não passa de uma aranha comum. Uma vez localizada, pode ser esmagada sem a necessidade de testes. O bicho é perigoso justamente por ser tão pequeno e difícil de ver: nos lugares escuros e mal-iluminados que habita, apenas Personagens com Sentidos Especiais têm alguma chance de notar sua aproximação — e mesmo assim precisam ser bem sucedidos em um Teste de Habilidade (Teste Difícil de PER) para isso.

Anões e orcs são totalmente imunes ao veneno dessa aranha.

Besouro de Azgher

CON 2, FR 3, DEX 1, AGI 10,
INT 0, WILL 1, CAR 0, PER 10
#Ataques [1], IP 5 (carapaça), PV 2 (regenera com luz)
Mandíbula 30/0 dano 1d3

F1, H0, R1, A0, PdF0, Imortal

Estes terríveis besouros negros chegam a medir quase dez centímetros de comprimento e sua mordida é uma das mais doloridas de todos os insetos. Sua mandíbula é tão forte que pode até mesmo cortar madeira e metais mais fracos.

Esses besouros-escaravelhos carnívoros vivem nas tumbas e pirâmides protegidas pelo deus do Sol. Podem viver eternamente, transformando-se em cascas petrificadas na ausência de umidade ou comida, semelhantes a jóias negras. Muitos dos templos antigos possuíam lugares especiais para o descanso desses besouros, longe de ladrões de tumba.

Os besouros podem ser acordados pela umidade presente na respiração de pessoas, pelo calor de tochas ou por intensa movimentação, servindo como excelentes guardiães de tesouros.

Besouro-do-Fogo

"A-do-ro essa seda!"
— Allanna, cortesã de Valkaria

CON 5-8, FR 5-6, DEX 0, AGI 10,
INT 1, WILL 1, CAR 1, PER 5
#Ataques [1], IP 0, PVs 5

F1, H1, R1, A1, PdF0, Ataque Especial (PdF), Armadura Extra: Fogo

O besouro-do-fogo artoniano habita regiões vulcânicas ou de temperaturas elevadas. O vulcão próximo de Triunphus, as regiões vulcânicas das Sanguinárias, o Deserto da Perdição, o Deserto Sem Retorno e outros locais quentes são o habitat desses insetos.

Essas criaturas pacíficas se alimentam dos poucos vegetais que conseguem crescer em seu ambiente, como alguns cactos, arbustos e gramíneas. São bichos grandes (60 cm de comprimento) e de cores que vão do castanho (quando habitam montanhas e vulcões) ao pardo (nos desertos), sempre com manchas avermelhadas de desenho exótico.

Apesar de herbívoros e pacatos, os besouros-do-fogo não são inofensivos. Se irritados por qualquer razão, aproveitam-se da vantagem numérica (sempre são vistos em bandos uma dúzia de besouros) e dos ferrões. Em casos extremos, eles expelem um líquido inflamável — que é rapidamente incendiado com um movimento de suas antenas, causando 2d6 de dano por fogo.

Besouros-do-fogo põem ovos, dos quais nascem larvas. Essas, depois de comer muito, tecem casulos onde sofrem sua metamorfose para a forma adulta. Os casulos são feitos de uma seda muito leve, que atinge preços altíssimos em Vectora (em média T$ 2.500 por metro!). A seda dos besouros-do-fogo costuma ser coletada pelos monges de Paka Gua.

O líquido inflamável dos adultos também é valorizado como combustível para lâmpadas, tochas ou bombas.

Besouro-do-Óleo

"O inferno... ele trouxe o inferno..."
— Yaulana, única sobrevivente da aldeia de Yoslan

CON 40-45, FR 40-45, DEX 5, AGI 10-15,
INT 5, WILL 10, CAR 0, PER 10-12
#Ataques [1], IP 9 (Carapaça), PVs 50-80
Mandíbulas 70/10 dano 3d6+6
Pisada 30/0 dano 1d10 (sobre área)
Seis vezes ao dia, pode disparar uma rajada de ácido flamejante que causa 6d6+6 pontos de dano em todas as criaturas em até 10m de distância.

F5-6, H1-2, R4, A4, PdF4

Quase do tamanho de um elefante, este imenso besouro predador está entre as criaturas mais temidas de Arton. Como um tanque destruidor, ele avança através das florestas em busca de grandes comunidades de criaturas para atacar e devorar.

Embora equipado com um eficiente conjunto de mandíbulas (dano por Força), a mais terrível arma do besouro-do-óleo é uma rajada de substância cáustica que lembra óleo fervente. Absurdamente inflamável, a enzima se incendeia em contato com o ar e emite chamas leitosas e macabras, de aspecto sobrenatural. Sua rajada tem o mesmo efeito do sopro de um dragão vermelho: não precisa testar Habilidade para acertar, uma esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas à Magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra Magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. O besouro pode usar sua rajada normal até seis vezes por dia — ou, em caso de grande perigo, disparar uma única e destruidora rajada com PdF12 (10d6).

Além da rajada flamejante, o besouro-do-óleo também dispõe de eficiente defesa. A couraça natural é fortemente blindada e revestida com um muco composto pela mesma enzima cáustica que a criatura usa para atacar: tocar o besouro com a pele desprotegida provoca 2d6 pontos de dano.

Lugares incendiados pela chama do besouro-do-óleo têm aspecto macabro e sobrenatural, exercendo sobre qualquer observador o mesmo efeito da Magia Pânico. Com a morte do animal, a enzima perde suas propriedades inflamáveis e se torna inerte; sua carne pode ser consumida sem problemas.

Brownies

"Ainda não entendi o plano. Então a gente se esconde e, quando os bandidos chegarem, atacamos? Como assim, atacamos?! O que isso quer dizer?"
— Digriminas, aventureiro brownie

Os brownies parecem um tipo de híbrido entre os halflings e o povo-fada. São criaturas com cerca de meio metro de altura, pele morena e olhos azuis ou verdes. Formam pequenas comunidades próprias, ou vivem entre os halflings de Hongari ou os sprites de Pondsmânia — mas, sendo muito ligados à natureza, não costumam se estabelecer em cidades humanas.

Brownies são curiosos e aventureiros. No entanto, são incapazes de caçar, lutar ou usar armas — são conceitos que suas mentes simplesmente não conseguem entender. Mesmo diante da morte um brownie nunca será capaz de usar uma arma, ou mesmo dar um soco. Para se defender eles confiam em suas habilidades mágicas naturais.

Brownies possuem as Magias Proteção Mágica, Luz, Ilusão Avançada e Imagem Turva como habilidades naturais, todas com poder equivalente a Luz 6 e Ar 4 (no entanto, eles não possuem realmente esses Caminhos, apenas podem realizar esses Efeitos). Eles não gastam Pontos de Vida nem Pontos de Magia para usar essas Magias, mas só podem realizá-las uma vez por dia cada — e com uma duração máxima de uma hora.

Brownies têm Modelo Especial (são pequenos demais para as roupas e equipamentos humanos) e nunca podem comprar Resistência à Magia ou possuir Magias ofensivas. Eles podem ser clérigos de qualquer divindade permitida aos sprites ou halflings. Personagens Jogadores podem comprar brownie como uma Vantagem Única (Aprimoramento) de 2 pontos.

Bruxas

CON 12-24, FR 16-24, DEX 10-12, AGI 10-12, INT 14-20, WILL 16-20, CAR 3-6, PER 14-20
#Ataques [1], IP 3-7 (rituais), PVs 25 a 45
Adaga Ritualística 45/40 dano 1d6+6 ou
Garras 50/20 dano 1d6+4
Pontos de Magia 10 a 15 / Focus 10 a 16

F3, H2, R3, A1, PdF0, Genialidade, Má-Fama, Arcano, Fogo 4, Terra 4, Trevas 4, Ar 2.

Antigamente existia uma enorme gama de pessoas que a população mais ignorante de Arton julgava serem Bruxas. Segundo a lenda, qualquer mulher que possuía poderes mágicos provenientes dos Demônios era uma Bruxa. Se a mulher realmente era uma Maga Arcana ou uma infeliz vítima das circunstâncias, cabe ao Mestre decidir.

As Bruxas podem variar muito em forma e aspecto, de acordo com a vontade do Mestre. Podem organizar seitas de adoração a Demônios, Deuses do Mal, entidades malignas ou mesmo a deusa Tenebra, ou podem simplesmente ser uma pobre coitada com alguns Rituais. As bruxas podem ser boas ou más, poderosas ou não (ou fingirem ser). Podem possuir servos demoníacos, espíritos de vingança, familiares e até mesmo elementais ou gárgulas. Podem ser lindas, ou horrendas, ou podem mudar sua forma à vontade.

As Bruxas costumam viver afastadas da população, em cavernas, florestas ou selvas distantes.

Bruxas Fúrias

CON 21-36, FR 21-28, DEX 10-12, AGI 10-12, INT 24-30, WILL 20-24, CAR 0 (18), PER 14-20
#Ataques [1 ou 3], IP 3-7 (rituais), PVs 35 a 55
Adaga Ritualística 45/40 dano 1d6+11 ou
Mordida 30/0 dano 1d3+4
Garras (x2) 60/30 dano 1d6+11
Pontos de Magia 20 a 25 / Focus 12 a 18

F3, H2, R3, A1, PdF0, Imortal, Má-Fama, Arcano, Trevas 6, Fogo 4, Terra 4, Ar 4.

Entre as Bruxas, destacam-se as Fúrias, que são mulheres horrorosas, com 2,5 a 3m de altura, com os cabelos ressecados e embaraçados, pele asquerosa e fétida, dentes afiados como os de um tubarão e garras que chegam a 15cm. As Fúrias vivem em grupos de 3, chamados Angres, e possuem inúmeros poderes, como saber se uma pessoa está falando a verdade, transformar-se em uma linda jovem (para atrair suas vítimas), ler o passado ou um objeto, falar com espíritos, conversar em sonhos ou outras habilidades definidas pelo Mestre. Fúrias são tão poderosas que ninguém sabe ao certo a extensão de seus poderes.

Fúrias são oponentes muito perigosas e devem ser colocadas em jogo com muita cautela pelo Mestre. Fúrias se intrometem na paisagem política e social de um vilarejo (de maneira sutil, é claro!). Também odeiam os Clérigos de Khalmyr, Azgher e outros paladinos da justiça, que estão sempre estragando seus planos.

Canários-do-Sono

"Depois de enfrentar orcs, trolls e outras criaturas repulsivas, é agradável finalmente desfrutar da presença de animais tão... lindos e..."
— Laura Lince, barda (últimas palavras)

CON 1-2, FR 1-2, DEX 3, AGI 10,
INT 2, WILL 2, CAR 10, PER 15
#Ataques [0], IP 0, PVs 1 a 2
Canto (ver abaixo)

F0, H2, R0, A0, PdF0, Levitação.

Estes passarinhos são muito parecidos com o canário comum, com sua plumagem amarelo-vivo e belo canto. Mas essa aparência inocente é enganadora: os canários-do-sono estão entre as criaturas mais perigosas e traiçoeiras de Arton.

O canto desses pássaros induz o ouvinte a uma sonolência profunda: ele faz a vítima dormir se ouvir sua canção por mais de três turnos, e depois de falhar em um teste de Resistência +1 (+10%).

Esse sono mágico dura uma hora, durante o qual a vítima não poderá despertar — mesmo se sofrer dano. O mais provável é que nunca acorde: os canários-do-sono são carnívoros e assim que a vítima adormece o bando pousa sobre ela para arrancar nacos de carne com os bicos pequenos e ferozes. Um bando médio (uma dúzia) causa na vítima 1 ponto de dano a cada dez minutos (sem direito a absorver com Armadura/IP). Bandos duas vezes maiores (duas dúzias) causam 2 pontos/10 minutos, e assim por diante.

Mortos-Vivos, Construtos, Criaturas Mágicas e quaisquer outras que não estejam vivas são imunes ao canto. Criaturas com Resistência 4/CON 5d6 ou mais também não podem ser afetadas. Os canários nunca atacam uma criatura acordada e sempre fogem ao receber qualquer ataque.

Canceronte

"Não sabia que existiam cancerontes tão grandes!"
— Lisandra, druida

CON 12-16, FR 12-20, DEX 3, AGI 5-10,
INT 3, WILL 3, CAR 5, PER 5
#Ataques [2], IP 1 (carapaça), PVs 12 a 30
Garras (x2) 30/30 dano 1d6+2

F4-5, H2-3, R3-4, A3, PdF0, Anfíbio.

Cancerontes são imensos caranguejos, medindo até 3m de diâmetro. Vivem em cavernas submarinas e raramente se aventuram fora d'água. Apesar do tamanho e garras ameaçadoras, não são perigosos — necrófagos, alimentam-se apenas de bichos mortos. Podem fazer dois ataques por turno com as garras (dano por Força), mas só atacam quando ameaçados.

A carne do canceronte é uma das iguarias mais apreciadas em Arton; um desses monstros servido sobre uma enorme mesa costuma ser o prato tradicional em grandes festas. Seu preparo exige que a criatura seja morta apenas minutos antes de servir — portanto, o bicho deve ser capturado com vida. O preço por um canceronte vivo pode atingir até trinta peças de ouro (T$ 3.000,00).

Carniceiros

"Irônico que simples pássaros consigam fazer aquilo que poderosos aventureiros não seriam capazes..."
— Thanatus, Lich e Sênior da Academia Arcana

CON 3, FR 3, DEX 3, AGI 10,
INT 3, WILL 3, CAR 5, PER 8
#Ataques [1], IP 0, PVs 3
Bicada 40/0 dano 1d2

F1, H1-2, R1, A0, PdF0, Levitação.

Carniceiros são pássaros um pouco maiores que os abutres comuns e também muito parecidos. Como eles, são necrófagos — alimentam-se de animais mortos. A grande diferença é que os carniceiros são muito mais agressivos e têm apetite especial por mortos-vivos.

São encontrados em bandos de 5 a 8 indivíduos e até três deles podem atacar uma mesma vítima de cada vez. Eles são imunes a todos os poderes sobrenaturais dos mortos-vivos (Aura de Medo, Invisibilidade, Poder Ilusório, Possessão...) e a todas as Magias das Trevas. Além disso, suas garras e bico conseguem ferir mortos-vivos mesmo que sejam vulneráveis apenas à Magia e armas mágicas.

Bandos de carniceiros podem ser vistos rondando cemitérios, casas assombradas e outros lugares onde possam haver mortos-vivos. Se escassear esse tipo de presa, eles podem comer carniça comum ou caçar pequenos animais. Em geral eles não atacam criaturas vivas de tamanho humano.

Carrasco de Lena

"Você quer CURAR o monstro?! Está brincando?!"
— Druumg, guerreiro anão

CON 16-21, FR 16-21, DEX 10, AGI 10-12,
INT 5, WILL 5, CAR 5, PER 12-14
#Ataques [1], IP 2 (pele), PVs 20-25
Chicotada 50/0 dano 1d6+3
Qualquer ataque que cause dano faz com que a criatura GANHE os PVs, ao invés de perdê-los, podendo chegar a até três vezes seu valor original.

F2, H0/3, R4, A1, PdF0, Membros Elásticos.

Pode parecer estranho que esta abominação assassina traga o nome da gentil deusa da cura, mas existe um motivo para isso.

O carrasco tem a forma de uma imensa salamandra, com pernas atarracadas e cauda muito grossa, medindo quase 4m de comprimento. Embora a própria criatura seja lenta (H0), ela faz seus ataques com um tentáculo que nasce de uma crista na cabeça e chicoteia a vítima (H4). O tentáculo traz na ponta uma peça espinhosa que funciona como uma maça-estrela.

A coisa mais impressionante nessa criatura é que ela parece indestrutível por meios convencionais. Nenhum tipo de arma ou Magia destinada a causar dano funciona contra ela — muito pelo contrário, a tornam mais forte! Qualquer ataque bem sucedido contra o carrasco o faz GANHAR os Pontos de Vida que deveria perder, até um máximo de 60 PVs (normalmente a criatura tem 20 PVs).

Na verdade, o carrasco de Lena recebeu esse nome justamente para lembrar sua única fraqueza: Magias de Cura! Uma Magia de Cura de qualquer tipo faz com que PERCA Pontos de Vida em vez de ganhar. Essa é a única forma de ferir a criatura (mas ela ainda pode ser afetada normalmente por outras Magias, que não causem dano). É óbvio que isso torna as coisas difíceis, uma vez que Magias de cura só podem ser aplicadas ao toque...

Clérigos de Lena negam que esse monstro tenha sido criado por sua deusa — e se ela o fez, ninguém tem idéia do objetivo. O carrasco é um predador e habita florestas e pântanos.

Cavalos

"Nada se compara a meu companheiro Furioso."
— Katabrok, o bárbaro

Apesar da grande variedade de montarias exóticas disponíveis para Aventureiros — desde lobos-das-cavernas até grifos, abelhas-gigantes e cavalos-glaciais — o cavalo comum ainda é a escolha mais tradicional no Reinado. Embora existam numerosas raças, eles dividem-se em três categorias básicas:

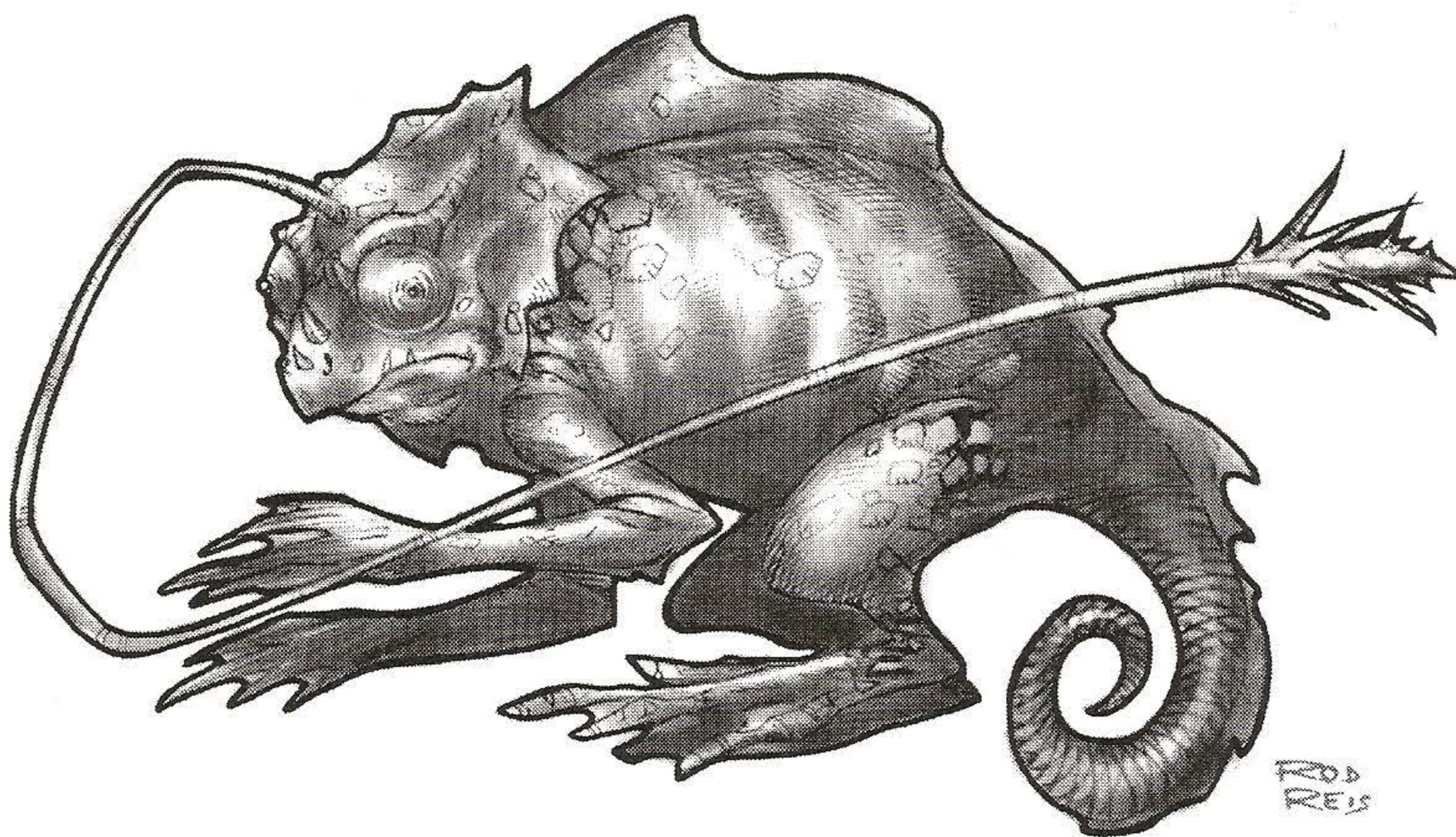
Cavalo de Montaria: animal próprio para transportar um cavaleiro por grandes distâncias — o "veículo pessoal" mais comum em Arton. Sua velocidade normal é de 10km/h (duas vezes maior que um humano normal), ou cerca de 50km por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar. A galope, percorre 30m por rodada.

CON 30, FR 30, DEX 0, AGI 10,
INT 3, WILL 3, CAR 5-15, PER 20
#Ataques [1], IP 0, PVs 25
Mordida 25/0 dano 1d3 ou
Coice 40/0 dano 2d6+5

F1, H2, R1, A0, PdF0, Aceleração.

Cavalo de Carga: mais lento, mas também mais forte, este animal robusto é próprio para puxar carroças pesadas. Sua velocidade normal é de 5km/h, ou cerca de 30km por dia. A galope, atinge apenas 5m por turno (o mesmo que um humano normal em corrida).

CON 30, FR 35, DEX 0, AGI 6,
INT 3, WILL 3, CAR 5-15, PER 15
#Ataques [1], IP 0, PVs 25
Mordida 25/0 dano 1d3 ou
Coice 40/0 dano 2d6+5

F3, H0, R2, A0, PdF0.

Cavalo de Guerra: trata-se de um cavalo de montaria treinado e equipado para combate. Quase todos usam armaduras. Tem a mesma velocidade de um cavalo de montaria.

CON 30, FR 30, DEX 0, AGI 10,
INT 3, WILL 3, CAR 5-15, PER 20
#Ataques [1], IP 0 (ou armadura), PVs 35
Mordida 35/0 dano 1d3 ou
Coice 50/0 dano 2d6+6

F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração.

Cavalos podem ser cavalgados por Personagens com Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar. Sem essas Perícias, é necessário sucesso em um Teste de H-1 para fazer o bicho obedecer comandos simples (Ande! Pare!) e H-3 para galopar em alta velocidade sem cair, ou qualquer outra façanha complicada.

Cavalos podem lutar fazendo dois ataques por turno com os cascos. O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso — a menos que tenha Perícias próprias e seja bem sucedido nos testes.

Cavalos podem manter a velocidade máxima, de galope, durante até uma hora antes de fazer Testes de Resistência.

Cavalo-Glacial

"De que vocês estão com medo? Cavalos não comem gente!"
— Hyaku-nen, o Imortal (devorado)

CON 21-31, FR 21-31, DEX 3, AGI 12-15,
INT 5, WILL 5, CAR 7, PER 12-16
#Ataques [2], IP 1 (pele), PVs 25-40
Patas (x2) 45/0 dano 1d6+4

F2, H2, R1, A0, PdF0, Anfíbio, Armadura Extra (Frio/Gelo)

Conhecido pelos estudiosos como hipo-orca, este estranho animal vive em lagos gelados encontrados nas Montanhas Uivantes. Ele lembra um cavalo com traços de uma baleia assassina.

O cavalo-glacial pode galopar em terra firme como um cavalo, ou nadar como um peixe — impulsionando o corpo com a cauda muscular e controlando o nado com a barbatana na cabeça. É um mamífero, necessitando de oxigênio do ar, mas pode prender o fôlego por até trinta minutos.

Carnívoro, alimenta-se de peixe ou outros animais marinhos; a abertura de sua mandíbula é muito maior que a dos cavalos comuns, muitas vezes assustando aqueles que observam sua boca aberta pela primeira vez.

O cavalo-glacial não tem pêlos. Sob seu couro há uma espessa camada de gordura para suportar os rigores do clima glacial, o que ele faz tão bem quanto um urso-polar.

Cavalos-glaciais são ferozes e agressivos, mas tornam-se dóceis se nascidos e criados em cativeiro. Extremamente inteligentes, podem aprender uma variedade quase infinita de comandos e truques.

Cavalo-Marinho

"Meu cavalo está estranho. Gordo. Se não fosse macho, podia jurar que está grávido."
— Keylon, elfo-do-mar

CON 8-16, FR 8-16, DEX 2, AGI 12-16,
INT 3-5, WILL 5, CAR 9, PER 14-16
#Ataques [1], IP 2 (armadura óssea), PVs 10-20
Cauda 35/0 dano 1d3+1
Pode mudar de cor como os camaleões

F2-3, H2-4, R1-3, A2, PdF0, Aceleração, Invisibilidade.

Na Terra, cavalos-marinhos não ultrapassam os quinze centímetros de comprimento. Em Arton, contudo, eles atingem até 3m e podem efetivamente ser usados como montaria, como seus equivalentes terrestres. Sob muitos aspectos, podem ser tratados e domados exatamente como os cavalos comuns.

Cavalos-marinhos são peixes — os únicos que possuem a cabeça perpendicular ao corpo. Têm cabeça alongada e com filamentos que lembram a crina de um cavalo. Eles nadam na vertical, vibrando rapidamente as nadadeiras dorsais. A cauda longa e preênsil permite que se agarrem a plantas submarinas enquanto se alimentam de pequenos crustáceos; a cauda também pode ser usada para atacar, causando dano igual a Força -1d (1d3+1).

Os cavalos-marinhos de Arton possuem sob a pele uma forte armadura óssea. Eles podem mudar de cor como camaleões, tornando difícil vê-los em meio aos recifes onde se alimentam (Invisibilidade nesses locais). Também como camaleões, os cavalos-marinhos têm olhos saltados e independentes — podendo olhar em direções diferentes.

A maioria das raças submarinas pode usar cavalos marinhos como montaria.

Centauro

"São meio problemáticos com gente da cidade, mas centauros podem ser bem cordiais e prestativos. Só não vá pedir CARONA a eles!"
— Onwinar, ranger elfo

Embora a palavra "centauro" possa ser aplicada a qualquer criatura com torso humano e corpo de animal — e existem muitos tipos em Arton — o centauro "tradicional" é meio humano, meio eqüino: tem a cabeça, tronco e braços humanos, mas o corpo de um cavalo.

Centauros vivem em grandes comunidades silvestres, ocultas em florestas, campos e savanas. Constroem grandes cabanas coletivas para abrigar suas famílias e sobrevivem à base de caça, pesca e colheita; não fazem nenhuma questão de erguer grandes centros urbanos, muito menos de visitar cidades. Na verdade, essa é uma raça pouco numerosa — não se conhece mais de vinte ou trinta aldeias em todo o Reinado. Se existem outras, estão bem escondidas. Uma das poucas aldeias conhecidas fica em uma floresta próxima de Malpetrim.

Nas aldeias, os machos atuam como caçadores e guardas enquanto as fêmeas se ocupam da colheita, artesanato e cui-

dados com os filhotes. Por esse motivo sempre existem mais fêmeas do que machos. O comando é exercido por um líder maior e mais forte. Cada tribo terá também um xamã — um clérigo ou druida que orienta a vida espiritual dos demais. O xamã atua como conselheiro para o líder, mas em certas questões sua autoridade é maior.

Chegar perto de uma aldeia de centauros será sempre difícil; eles percebem logo a aproximação de estranhos e enviam guardas para interceptá-los. Sua reação vai depender muito da raça dos intrusos: eles vivem em paz com os elfos e outras criaturas da natureza — em Arton, não é raro encontrar elfos foragidos vivendo em suas aldeias. Mas são muito intolerantes com relação a humanos e anões, que dificilmente serão bem recebidos na aldeia. Graças a essa atitude, os centauros criaram fama de "malcriados" e "rabugentos" — mas a verdade é que eles podem ser muito bem humorados entre si mesmos. Goblinóides, orcs e kobolds são intensamente odiados por este povo, atacados assim que são vistos! Centauros são neutros com relação a halflings.

Quando aventureiros encontram centauros, normalmente trata-se de grupos de caça. Armados com lanças, cajados, arcos e muitas vezes escudos (mas raramente armaduras), tais bandos percorrem os limites de seu território para caçar comida ou espantar monstros que possam ameaçar a tribo. Os maiores inimigos naturais dos centauros são os kobolds; esses monstros pequenos e covardes atacam as fêmeas e filhotes, roubam tesouros e se escondem em lugares de difícil acesso, onde os centauros não podem ir.

Centauros vivem em extrema harmonia com a natureza, fazendo tudo para preservar as áreas onde moram. Eles não caçam ou pescam em demasia e nem durante o período reprodutivo de cada animal. A tribos maiores praticam a agricultura e algumas chegam a comercializar alimentos e peças de artesanato com elfos, humanos e anões.

A divindade principal dos centauros é Allihanna, a deusa da natureza — a mesma venerada pelos druidas, bárbaros e outros povos silvestres. Algumas tribos também louvam Khalmyr, Lena, Divina Serpente e Thyatis. Entre seus sacerdotes correm rumores sobre uma tribo de centauros grotescos e monstruosos, adoradores de Megalokk, o deus dos monstros.

Um centauro JAMAIS aceita ser cavalgado! Apenas em casos de extrema emergência — talvez para ajudar um grande amigo ou pessoa amada, por exemplo — ele se permitiria transportar alguém. Mesmo assim, ele nunca usaria sela ou arreios por livre vontade: se você um dia encontrar tais "adereços" em um deles, pode estar certo que trata-se de um escravo.

Pelo simples fato de que nunca se afastam por muito tempo do chão (lembre-se, eles NÃO descendem de macacos...), muitos centauros têm medo de altura. Eles também não gostam de lugares fechados ou apertados, mostrando-se muito incomodados e agitados nessas situações, a ponto de quebrar tudo à sua volta — em Arton, em vez de um elefante, existe o provérbio sobre um "centauro em uma loja de cristais".

Uma lenda artoniana diz que, quando um centauro bebe álcool, será magicamente transformado em demônio! Mas trata-se apenas de um exagero folclórico. A verdade é que, sob efeito de bebida, membros desse povo costumam ficar ainda mais irritados que o normal...

Centauros podem fazer, com os cascos, dois ataques extras por rodada. O dano desses ataques é basea-

do em Força, mas será sempre de 1d6— independente da Força do Personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma Vantagem ou manobra.

Centauros recebem um bônus de +1 (+10%) em todos os seus Testes de Força que envolvem a metade inferior do corpo (exceto ataques com cascos). Esse bônus é aplicado sempre que o centauro tenta empurrar, puxar, carregar peso ou coisas desse tipo.

Centauros podem ser usados como Personagens Jogadores pelo custo normal de 2 pontos.

CAÇADOR
CON 10-21, FR 10-21, DEX 5-18, AGI 5-18,
INT 5-18, WILL 5-18, CAR 5-15, PER 5-18
Guerreiro do 1º ao 4º nível
#Ataques [1-2], IP 1 (couro), PVs 11-25
Lança 40/30 dano 1d10+1 ou
Patas (x2) 45/20 dano 1d6

F1-3, H1-2, R1-3, A0-1, PdF2, Centauro, Sobrevivência.

LÍDER
CON 14-24, FR 14-24, DEX 12-21, AGI 12-18,
INT 12-18, WILL 12-18, CAR 12-15, PER 12-18
Guerreiro do 5º ao 9º nível
#Ataques [1-2], IP 3 (armadura), PVs 21-45
Lança 75/80 dano 1d10+3 ou
Patas (x2) 65/60 dano 1d6+1

F2-4, H2-3, R2-3, A0-1, PdF1-2, Centauro, Sobrevivência, Energia Extra 1.

XAMÃ
CON 12-20, FR 12-18, DEX 12-16, AGI 12-16,
INT 12-21, WILL 12-18, CAR 12-15, PER 12-18
Clérigo do 5º ao 9º nível
#Ataques [1-2], IP 3 (armadura), PVs 21-45
Cajado 40/40 dano 1d6 ou
Patas (x2) 65/60 dano 1d6+1
Pontos de Fé: 7-12

F0-2, H1-2, R1-3, A0-1, PdF0, Clericato, Medicina, Sobrevivência, Água 1-4, Ar 1-3, Luz 1-3, Fogo 1-4, Terra 1-4, Trevas 1-3.

Centopéia-Gigante

"Você é minha! Só minha!"
— Talsaka, dragoa-caçadora

CON 12-30, FR 12-30, DEX 2, AGI 10-16,
INT 3, WILL 3, CAR 3, PER 10-12
#Ataques [1], IP 3 (carapaça), PVs 15-30
Mordida 55/0 dano 1d6+ Veneno (3d6) ou
Golpe com o corpo (apenas as maiores)
50/0 dano 2d6

F2-3, H2-3, R2, A1, PdF0.

Esta monstruosidade atinge mais de oito metros de comprimento, medindo até 1m de largura e 30cm de altura — mas a maioria dos espécimes tem apenas metade desse tamanho. Está sempre faminta e ataca qualquer coisa que esteja à vista. É uma criatura solitária, freqüentando lugares escondidos como florestas, selvas, pântanos, cavernas e vales profundos — qualquer lugar longe da luz do sol. Algumas espécies são ativas dia e noite. Sua mordida causa dano por Força e injeta veneno: a vítima deve fazer um Teste de Resistência, ou sofre mais 1d6 pontos de dano e, caso sobreviva, recebe um redutor de -1 (-10%) em todos os seus testes pelas próximas horas (em caso de sucesso no teste, o redutor de -1 dura apenas meia hora).

Lutar com uma centopéia-gigante faz parte do rito de passagem das dragoas-caçadoras de Galrasia e outras sociedades tribais: apenas após matar uma delas sozinha uma caçadora é considerada adulta.

Ceratops

"Vejam só aquele bicho estúpido! Fazendo gestos como se quisesse lançar alguma Magia ou coisa assim..."
— Nilbar Coragem, ranger elfo (últimas palavras)

CON 15-40, FR 15-40, DEX 5-10, AGI 5-15,
INT 5-15, WILL 5-15, CAR 5-10, PER 5-15
#Ataques [1], IP 1-3, PVs 20 a 50
Chifres (1d10 a 3d10)
Garras (1d6 + bônus de Força)

F3, H2, R3, A2, PdF0, Energia Extra 2, Protegido Indefeso (o harém), Focus 0-4 em Caminhos variados.

Os ceratops, ou dragões-de-chifres, estão entre os maiores antropossauros existentes, medindo cerca de dois metros e meio e pesando mais de trezentos quilos. São identificados através da cabeçorra pesada, sempre protegida por um escudo de osso. A maioria tem chifres, que variam em tamanho, formato e quantidade — podem ter um, três, cinco ou até sete chifres. Algumas espécies têm touceiras de espinhos em partes estratégicas do corpo, especialmente na cauda longa e musculosa. A cor da pele fica entre o marrom-escuro e o rosa-alaranjado.

Ceratops vivem em aldeias. As fêmeas da espécie são dóceis, mansas e submissas, deixando o comando nas mãos dos machos. Esses, extremamente agressivos, encarregam-se da defesa da tribo contra predadores. Cada família é composta por um macho e um harém de 3 a 6 fêmeas. Filhotes de um mesmo harém são criados e educados por todas as fêmeas, independente de quem tenha sido sua mãe biológica; isso não é considerado importante — um filhote trata todas as fêmeas do harém como suas legítimas "mães", às vezes sem jamais saber qual delas realmente o gerou.

Apesar do estilo de vida "tribal", os ceratops são os mais inteligentes antropossauros; podem até mesmo aprender Magia. Os machos jovens e adultos travam duelos pelo comando da aldeia e também por fêmeas para seu harém. Machos sem família podem viver na aldeia, em grande desonra, mas eles preferem viajar como nômades.

Cocatriz

"Ovos?! Quer nos contratar para pegar OVOS?! Vá procurar um galinheiro!"
— Linara, aventureira mercenária

CON 5-10, FR 5-10, DEX 3, AGI 5-10,
INT 3, WILL 5, CAR 5, PER 8-12
#Ataques [1], IP 0, PVs 8 a 12
Bicada 50/0 dano 1d3+ petrificação

F0, H1-3, R0-1, A0, PdF0.

Este pequeno monstro mágico tem o aspecto de um galo com uma cauda (às vezes duas ou três) de serpente ou lagarto. Pode ser encontrado em florestas e cavernas, onde se alimenta de insetos e pequenos répteis. Apesar da aparência de ave e das pequenas asas, as Cocatrizes não voam.

Embora não pareça muito perigoso à primeira vista, o cocatriz tem o temido poder mágico de petrificar suas vítimas: sempre que acerta um ataque com o bico, além de causar dano (apenas 1 ponto), a vítima deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência. Falha significa que ela foi transformada em pedra, como na Magia Petrificação.

Esse poder não consome Pontos de Vida da criatura e funciona apenas com criaturas vivas.

Cocatrizes se organizam em haréns formados por um macho e 1d-2 fêmeas (estas não têm o poder de petrificação), cada uma responsável por um ninho contendo 1-2 ovos. Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos, equivalendo a 2 PEs cada para esse propósito. O macho ataca ferozmente qualquer criatura que invada seu território.

COCATRIZ-IMPERADOR

Alguns aventureiros relataram uma versão gigante do cocatriz, medindo quase três metros. Aparentemente a criatura comanda várias famílias de cocatrizes normais — ela pode surgir acompanhada por 3 a 8 machos de tamanho normal.

CON 12-14, FR 12-14, DEX 3, AGI 5-10,
INT 5, WILL 5, CAR 5, PER 8-12
#Ataques [1], IP 1-2 (pele), PVs 20 a 30
Bicada 50/0 dano 1d3+ petrificação

F2, H4, R2, A1, PdF0.

Colosso da Tormenta

"Grande... ele era... ele era grande... grande..."
— Moerimm, guerreiro anão (insano)

CON 40-50, FR 40-45, DEX 0, AGI 5-10,
INT 3-6, WILL 3-6, CAR 0, PER 10-12
#Ataques [1], IP 7-8 (carapaça), PVs 50-75
Pisada 40/0 dano 4d6 ou
Jato de ácido 75/0 dano 10d6

F7-10, H1-2, R8-10, A5-8, PdF10, Invulnerabilidade (Ácido, Veneno, Eletricidade, Fogo Normal, Ataque não mágico), Armadura Extra (Fogo Mágico), Ponto Fraco (Lento).

Entre todos os demônios de que se conhece até agora, nenhum consegue ser tão terrível quanto o Colosso da Tormenta. Medindo 10m de comprimento e 7m de altura, esse demônio lembra um escaravelho negro de proporções titânicas.

Diferente dos demais demônios, o Colosso não ataca com pinças ou ferrões. Mesmo assim, pode pisar acidentalmente em quaisquer criaturas à sua volta (incluindo outros demônios menores), causando 4d6 pontos de dano por esmagamento. Entretanto, o ataque mais terrível do Colosso é a sua capacidade de expelir um jato de ácido capaz de atingir até 25m de distância e 5m de largura na base, causando 10d6 pontos de dano por ácido. As vítimas podem tentar uma esquiva para sofrer apenas metade do dano. O Colosso pode usar esse ataque uma vez a cada cinco turnos.

Estudiosos suspeitam que o Colosso da Tormenta seja usado em trabalhos pesados, como destruir estruturas não utilizadas pelos demais demônios da tormenta, usando sua enorme força; ou então para alargar túneis feitos pelos Yongey-Ahruk; ou ainda proteger áreas que seriam de vital importância para os demônios.

Composognato

"Não parece grande coisa."
— Angus Hardfall, aventureiro

CON 6-12, FR 6-12, DEX 5, AGI 6-12,
INT 4, WILL 5, CAR 5, PER 8-12
#Ataques [1], IP 0, PVs 8 a 12
Mordida 45/0 dano 1d3

F0, H3, R0, A0, PdF0.

O composognato, ou apenas comp, é um dos menores dinossauros conhecidos; mede não mais de 1 metro de comprimento e 30 cm de altura, pesando de três a seis quilos. Eles têm fortes patas traseiras e minúsculos membros dianteiros. Comem pequenos lagartos, grandes insetos e carniça. Normalmente não atacam criaturas grandes como seres humanos, a menos que estejam muito feridas e incapazes de se defender — ou se eles estiverem muito famintos. Embora sejam fracos individualmente, grandes bandos de comps podem agir como verdadeiras piranhas terrestres...

Embora seja nativo de Galrasia, em tempos recentes esse pequeno predador veio como clandestino a bordo de navios exploradores e está se espalhando pelo continente. Hoje em dia os comps são uma praga que ameaça aldeias e vilarejos, atacando criações de pequenos animais e até matando crianças no berço. Cada bando de comps pode conter 10 a 30 indivíduos.

COMPOSOGNATO LÍDER

Os bandos maiores de comps podem estar sob o comando de um líder maior e mais forte. Caso ele seja derrotado, o resto do bando foge imediatamente.

CON 8-12, FR 8-12, DEX 8, AGI 8-12,
INT 5, WILL 5, CAR 5, PER 8-12
#Ataques [1], IP 1, PVs 12 a 18
Mordida 55/0 dano 1d3+1

F1, H3, R1, A0, PdF0.

Corcel do Deserto

"Você vai perceber a diferença após algumas semanas sem água."
— Muad'dibb, mercador do deserto

CON 18-28, FR 16-24, DEX 3, AGI 12-14,
INT 3, WILL 3, CAR 5, PER 10-12
#Ataques [2], IP 2 (pele), PVs 20 a 30
Patadas 55/20 dano 1d6

F1, H2, R1, A0, PdF0, Aceleração.

Um caso de evolução paralela, similar àquele que resultou na abelha-gigante, fez esta criatura insetóide atingir o tamanho e configuração de um cavalo. Até mesmo seu comportamento e hábitos são semelhantes aos de um eqüino.

O corcel é uma montaria muito apreciada pelos viajantes do deserto — ele NUNCA bebe água em toda a sua vida adulta. Estudiosos suspeitam que ele absorve umidade do próprio ar, através das numerosas aberturas em seu corpo. Além disso, a mandíbula poderosa pode morder e mastigar os mais duros cactos.

Sua velocidade é a mesma de um cavalo de montaria: 10km/h, ou cerca de 50km por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar. A galope, percorre 30m por turno. Em combate, seus temíveis cascos com garras podem fazer dois ataques por turno (dano por Força).

Corcel das Trevas

"A bondosa Mãe-Noite não poderia oferecer a este humilde servo uma honra maior."
— Taliran Meia-Noite, clérigo de Tenebra

CON 30, FR 30, DEX 0, AGI 12,
INT 5, WILL 5, CAR 0, PER 20
#Ataques [2], IP 0, PVs 8 a 12
Cascos (x2) 65/20 dano 1d6+5
Imune a Esconjuro.

F2, H2, R3, A1, PdF0, Aceleração, Levitação, Ligação Natural.

Esta criatura tem o aspecto de um grande cavalo negro com olhos vermelhos e brilhantes, mas na verdade é um morto-vivo poderoso — uma criação de Tenebra para ser oferecida como montaria aos seus mais devotados servos. Vampiros, liches e clérigos das trevas às vezes podem ser vistos cavalgando um deles.

O corcel das trevas tem quase todos os poderes e fraquezas comuns aos mortos-vivos: é imune a todos os venenos, doenças, Magias ou poderes que afetam a mente e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Não pode ser curado com Magias, poções ou outros itens mágicos de cura (que lhe causam dano em vez de curar). Só recupera PVs com descanso ou com a Magia Cura para os Mortos e nunca pode ser ressuscitado.

Uma diferença importante é que o corcel das trevas ja-

mais é afetado por Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Ele estará sob total controle de seu dono, seguindo as regras da Ligação Natural: quando juntos, podem partilhar suas Características mais altas e Vantagens — e um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro.

A velocidade do corcel é igual à de um cavalo de montaria (cerca de 10km/h). Como ele nunca precisa comer, beber ou descansar, pode percorrer 100km por dia — ou até 200km/dia em vôo. A galope, percorre 30m por turno em terra ou 60m/turno em vôo. Em combate, seus cascos podem fazer dois ataques por turno (dano por Força).

Couatl

"A guerra ainda não terminou!"
— Rer'am Al-Korak, clérigo de Azgher

CON 35-40, FR 35-40, DEX 5, AGI 25-35,
INT 10-15, WILL 10-15, CAR 12-10, PER 12-15
#Ataques [2], IP 7 (pele), PVs 65 a 100
Mordida 75/0 dano 1d10 + veneno (5d6)
Cauda 60/40 dano 2d6+10
Pontos de Magia: 10 a 15
Entender Humanos 6 (leitura de mentes)
Pode Voar com velocidade de 15m/s

F6, H2, R5, A5, PdF3 (luz ou trevas), Energia Extra 2, Levitação, Imortal, Telepatia, Invulnerabilidade (Luz ou Trevas)

O couatl é uma enorme serpente emplumada e alada que habita os pontos mais distantes do Deserto da Perdição. Alguns estudiosos suspeitam que elas sejam, de alguma forma, aparentadas aos dragões.

Uma lenda diz que, quando Azgher e Tenebra guerrearam para decidir quem dominaria Arton, essas criaturas foram os generais de seus exércitos. Os couatls-sol são multicoloridos, com todas as cores do arco-íris, e os couatls-noite são totalmente negros. Eles são, respectivamente, imunes a ataques normais ou mágicos baseados em Luz ou Trevas.

Atualmente os couatls vivem em pirâmides e templos muito antigos, onde são adoradas por servos de Azgher e Tenebra. Todas são extremamente inteligentes e capazes de falar qualquer idioma. Elas têm os mesmos Poderes Garantidos de seus respectivos deuses e jamais deixam seus esconderijos durante a noite (no caso das couatls-sol) ou dia (couatls-noite).

Crocodilos

"Yikes!"
— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Crocodilos são répteis predadores aquáticos que confiam no elemento surpresa para apanhar suas vítimas — em geral animais herbívoros que se aproximam para beber água.

Em seu ambiente, são muito difíceis de serem vistos; notar sua aproximação exige um Teste de H-3 ou, para aqueles que possuem Sentidos Especiais, um Teste normal de Habilidade (Teste Difícil de PER). O mesmo Teste é necessário para

notar um crocodilo em terra, se ele estiver imóvel, pois são incrivelmente parecidos com um velho tronco de árvore. Caso não sejam notados, têm um ataque livre antes do início do combate (como se tivessem Aparência Inofensiva).

Todos os crocodilos têm Arena (água), recebendo H+2 (+20%) nesse ambiente. Fora d'água são lentos, preferindo a fuga e atacando apenas quando provocados.

CROCODILO DO PÂNTANO

A espécie mais comum, vive em pântanos e rios lentos por todo o continente artoniano. Em geral não ultrapassa 2m, mas alguns exemplares atingem até 7m.

CON 25-35, FR 30-40, DEX 5, AGI 12-15,
INT 5, WILL 5, CAR 2, PER 15-20
#Ataques [2], IP 5 (pele), PVs 35 a 50
Mordida 65/0 dano 2d6
Cauda 55/45 dano 2d6+4

F1-3, H0, R1-3, A1-2, PdF0.

CROCODILO MARINHO

Muito maior que o crocodilo do pântano, é encontrado apenas nas áreas costeiras de Lamnor. Pode atingir até 10m de comprimento.

CON 35-45, FR 35-45, DEX 5, AGI 12-15,
INT 5, WILL 5, CAR 2, PER 15-20
#Ataques [2], IP 5 (pele), PVs 35 a 50
Mordida 75/0 dano 3d6
Cauda 65/45 dano 2d6+9

F3-4, H0, R2-4, A1, PdF0.

FOBOSSUCO

Um monstruoso crocodilo gigante pré-histórico, encontrado apenas em Galrasia. Atinge mais de 15m de comprimento.

CON 45-65, FR 45-65, DEX 3, AGI 12-15,
INT 5, WILL 5, CAR 2, PER 15-20
#Ataques [2], IP 5 (pele), PVs 35 a 50
Mordida 75/0 dano 2d6+3
Cauda 75/45 dano 3d6+15

F5-8, H0, R6-10, A2, PdF0.

Damaru

"Fiquem longe! FIQUEM LONGE DE MIM!"
— Alfa-seis, golem

CON 2-3, FR 2-3, DEX 0, AGI 15,
INT 3, WILL 3, CAR 0, PER 10
#Ataques [1], IP 0, PVs 2 a 3

F4, H1, R10-20, A2, PdF0, Arena (cavernas), Levitação, Vulnerabilidade (explosão).

Se existe uma palavra capaz de provocar terror no coração artificial de um golem, essa palavra é "damaru".

Em muitas regiões de Doherimm e outras áreas subterrâneas de Arton, não há fungos ou qualquer outro tipo de vida vegetal para alimentar herbívoros. Nesses locais habitam criaturas especiais, que se alimentam de minérios raros. O damaru é um deles.

Um damaru tem a aparência de um peixe. Ele mede até 20cm de comprimento e não tem barbatanas, mas pode flutuar magicamente através dos túneis que habita. Seu vôo é totalmente silencioso; a criatura não produz o mínimo ruído. A boca em forma de bico ósseo consegue triturar as pedras mais duras, das quais o bicho se alimenta. Sozinho, um damaru não é ameaça — mas eles formam grandes bandos com 10 a 30 peixes. (Os números em 3D&T valem para um cardume inteiro, os do Sistema Daemon são para cada peixe.)

Os damaru são inofensivos contra seres vivos ou mortos-vivos. Infelizmente, eles se alimentam de certos minerais exóticos usados na construção de golens: qualquer Personagem Construto será um verdadeiro chamariz para esses bichinhos!

Um bando inteiro pode atacar uma única criatura de tamanho humano, mordendo em todas as direções, sem a necessidade de testes para acertar. A vítima sofre dano de 1d6 por turno, sem direito a absorver com Armadura, a menos que esteja protegida com Magia (como a Magia Proteção Mágica). Nesse caso, apenas a Armadura oferecida por Magia será válida.

Caso os PVs do Construto cheguem a zero, cada novo ataque dos damaru provoca a perda de 1 ponto de Armadura permanentemente. Quando a Armadura chegar a zero, outros Atributos serão atacados (Habilidade, Força, Poder de Fogo e Resistência, nesta ordem). Caso todos os Atributos cheguem a zero, o golem estará totalmente destruído.

Pontos de Vida perdidos pelo ataque dos damaru podem ser restaurados normalmente, através de conserto. Mas quando uma ou mais Características são perdidas, isso quer dizer que os bichos devoraram peças importantes: elas só podem ser restauradas com Pontos de Experiência.

Em túneis os damaru voam mais rápido (H3, por Arena), e por isso são raramente vistos ao ar livre. Ataques explosivos podem dispersá-los mais facilmente. Ataques contra um bando damaru que esteja envolvendo um Construto vão provocar, na vítima, metade do dano que provocam nos bichos. Caso perca metade de seus PVs, o cardume foge.

Demônio do Espelho

"Klunc não gosta desse cara feio! Klunc esmaga!"
— Klunc, o bárbaro

Alguns estudiosos extremamente excêntricos falam da existência do Mundo do Espelho — um lugar idêntico a Arton, mas também invertido. Ali o Bem representa o Mal. Todas as pessoas e criaturas que existem em Arton têm um "gêmeo oposto" no Mundo do Espelho. E quando uma dessas cópias consegue entrar em nosso próprio mundo, ela é conhecida como demônio do espelho.

Um demônio do espelho tem exatamente os mesmos poderes, fraquezas e aparência da versão original. É impos-

sível saber a diferença entre os dois, mesmo magicamente. A única coisa errada na cópia é que ela será maligna (ou benigna, caso o original seja mau), ignorando qualquer Código de Honra que a faria agir de forma contrária.

Alguns autores da teoria sobre o Mundo do Espelho dizem que QUALQUER espelho pode servir como passagem para que o demônio venha a este mundo, mas apenas em ocasiões especiais — ligadas a conjunções cósmicas e coisas assim. Outros afirmam que apenas espelhos mágicos especiais, construídos por magos poderosos, podem gerar esse efeito. De qualquer forma, o normal é que o demônio salte do espelho e ataque a criatura original, de forma que seus eventuais companheiros não consigam saber quem é quem.

Demônios da Lama

"Yack! E eu ACABEI de tomar meu banho!"
— Nielendorane, arquimaga elfa

CON 15-25, FR 15-25, DEX 5, AGI 5-10,
INT 1-5, WILL 1-5, CAR 0, PER 5-10
#Ataques [1], IP 3 (lama), PVs (Especial)
Ataques 50/20 dano 3d6+(bônus de FR) ou
Bola de Lama 60/0 dano 1d6 + paralisia

Podem se amalgamar, formando criaturas maiores e mais poderosas, capazes de lançar mais bolas de lama por rodada.

F3, H2, R4, A1, PdF2, Paralisia, Invulnerabilidade (Corte, Perfuração).

Os demônios da lama se formam em pântanos ou lamaçais onde uma criatura de natureza altamente mágica tenha morrido — como um dragão, por exemplo.

Eles permanecem imersos na lama, impossíveis de detectar ou ferir, atacando apenas quando alguém se aproxima de seu "território".

Cada demônio tem a forma de um grande humanóide (entre 2,5m e 3m de altura). Eles aparecem em bandos de 5 a 8 indivíduos. Lentos, em combate eles atacam uma vez por turno (dano por Força), nunca vencem a iniciativa e nunca conseguem se esquivar. Não podem ser feridos por armas cortantes ou perfurantes, mágicas ou não. Podem, com um movimento brusco do braço, disparar bolas de lama que causam dano por contusão ou imobilizam o alvo por alguns instantes (Paralisia).

Sempre que o demônio acerta um ataque com Força, a vítima deve ser bem sucedida em um Teste de Força; se falhar, fica presa na lama que forma o corpo do monstro. É permitido um novo teste por turno para tentar sair. Se falhar em dois testes seguidos, a vítima é sugada para dentro do monstro e começa a sufocar. Ataques feitos por outros Personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Os demônios jamais podem ser completamente destruídos; derrotados, eles se dissolvem na lama e podem se formar de novo em 1d horas. Contra inimigos poderosos, os demônios podem se amalgamar entre si e formar uma criatura maior, com bônus de F+1, R+1 e PdF+1 para cada demônio extra além do primeiro (ou +3 em FR, CON e WILL para cada monstro além do primeiro).

Demônio da Miragem

"Mas era o Paladino! Tenho certeza que vi!
Armadura dourada, roupa verde, cabelo azul... hã? Não é azul?"
— Kellina Wolfsoul, clériga de Lena

CON 5-10, FR 5-10, DEX 2, AGI 5-10,
INT 12-16, WILL 15-20, CAR 0, PER 15-20
#Ataques [0], IP 0, PVs 5-10
Pode realizar as Magias Vôo, Ilusão, Ilusão Total e Invisibilidade como poderes naturais, sem gastar Pontos de Magia para realizá-las (considere as Magias como 10º nível).

> F0, H4, R0, A0, PdF0, Levitação.

A criação deste ser diabólico é atribuída a Nimb, o Deus do Caos — mas alguns acreditam que ele também pode ser obra de Wynna, a Deusa da Magia.

O aspecto do monstro é perturbador: um humanóide diminuto, jamais ultrapassando 20cm de altura, com tentáculos em vez de braços, grandes olhos no lugar das mãos e um par de asas. Em combate normal, não representa ameaça alguma. Infelizmente, seu maior poder é ser capaz de lançar todos os tipos de Magia ilusória com extrema competência — e ele faz uso dessa capacidade para trazer infortúnio aos aventureiros. Muitos foram os viajantes que encontraram a morte graças a essas ilusões, sem jamais saber quem foi o responsável...

O demônio da miragem pode usar as Magias Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total e Invisibilidade como se tivesse Luz 9, Ar 6 e Terra 3. Ele não possui esses Focus realmente (portanto, não pode usar outras Magias que os tenham como exigência), mas também não precisa gastar Pontos de Vida para realizar suas ilusões. Ele jamais entrará em combate direto, preferindo manter-se à distância (quase sempre invisível e/ou em vôo) enquanto suas ilusões fazem o serviço.

Embora sejam mais comuns no Deserto da Perdição (onde são considerados responsáveis por TODAS as miragens avistadas pelos viajantes), eles podem existir em outros tipos de ambientes — até mesmo nas gélidas Montanhas Uivantes. No deserto, uma das "brincadeiras" favoritas desse demônio é usar suas ilusões para esconder completamente o fosso de um devorador do deserto (veja mais adiante).

Demônios das Sombras

"A Deusa diz que não devo ir lá. Diz que é perigoso. Maligno."
— Lisandra, druida

CON 15-25, FR 15-25, DEX 5, AGI 5-10,
INT 1-5, WILL 1-5, CAR 0, PER 5-10
#Ataques [1], IP 3 (lama), PVs (Especial)
Ataques 50/20 dano 3d6+(bônus de FR) ou
Bola de Lama 60/0 dano 1d6 + paralisia

> F3, H4, R2, A1, PdF2, Invulnerabilidade (tudo, exceto Magia e armas mágicas), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Ver o Invisível)

Estas criaturas podem ser encontradas em apenas um local de Arton — a Torre da Morte, em Galrasia. Situada no centro da ilha pré-histórica, essa misteriosa construção de ossos metálicos e membranas translúcidas abriga uma raça inteira de monstros sombrios.

Cada criatura tem a forma e aspecto de uma sombra humana, vestindo partes de uma armadura que lembra rocha ou casca de árvore. Todos têm cinco olhos vermelhos e brilhantes — dois maiores, nos lugares certos, e três menores na testa. À primeira vista os monstros parecem todos iguais, mas eles existem em tipos diferentes, cada um com uma vantagem especial. Role um dado para determinar qual é:

1) Pode tornar-se transparente (Invisibilidade)

2) Garras enormes e muito afiadas (dano por Força +1d)

3) Tem o braço direito transformado em um tanque de gás atordoante (mesmo efeito de Paralisia)

4) Estruturas nas costas, parecidas com asas, que emitem luz cegante (mesmo efeito da Magia Cegueira, sem consumir PVs)

5) Tem o braço direito transformado em um lança-chamas (Ataque Especial, PdF)

6) Pode se teleportar (Teleporte)

Maiores informações sobre essas criaturas são raras. Estudiosos suspeitam que eles sejam zangões de uma colônia comandada por uma rainha-mãe, uma criatura-cérebro ou outro tipo de líder. Teorias mais audaciosas dizem que a própria Torre da Morte, com sua grotesca forma insetóide, poderia ser o corpo de uma criatura gigantesca que comanda os demônios.

Demônios da Tormenta

"Entrego a vocês as informações mais recentes sobre os demônios capturados ou observados. Leiam com atenção, pois é de vital importância para o nosso trabalho."
— Harlond Gherst, Coordenador-Chefe do Centro de Pesquisas da Tormenta da Academia Arcana

A tempestade mística que vem aterrorizando o mundo de Arton não traz apenas nuvens vermelhas, chuvas de sangue ácido e relâmpagos destruidores. Com a Tormenta chegam também certos tipos de criaturas que só podemos classificar como demônios.

Áreas de Tormenta são habitadas — mas não por criaturas vivas. Pelo menos, não criaturas vivas como conhecemos. Até onde se sabe tais seres macabros existem em muitos tamanhos e formas; os menores percorrem a periferia enquanto os maiores e mais perigosos ficam nas partes mais profundas. Mas não se engane! Até mesmo o menor Demônio da Tormenta pode dizimar um grupo de aventureiros inteiro!

Demônios da Tormenta têm aspecto de inseto ou crustáceo; podem ser definidos como homens cobertos com cascas e garras de lagosta — mas suas formas são distorcidas de tal forma que desafiam a sanidade. De fato, talvez a coisa mais assustadora nessas criaturas é que elas podem provocar loucura naqueles que as encontram pela primeira vez — e provavelmente foi isso que despedaçou as mentes de quase todos os sobreviventes de Tamu-ra. Por alguma razão nossa inteligência não consegue aceitar a existência de tais demônios e então luta para rejeitar aquilo que está vendo. Ver pela

primeira vez um ou mais Demônios da Tormenta sempre vai trazer efeitos perturbadores.

Todos os Demônios da Tormenta têm algumas características em comum; eles são invulneráveis a qualquer dano provocado por ácido, eletricidade ou veneno, normais ou mágicos. Também são imunes a fogo normal e sempre sofrem dano mínimo quando atacados com fogo mágico. Existem algumas variações, como demônios imunes ao gelo (e vulneráveis ao fogo), mas eses são raros. Talvez nem existam.

Os demônios conhecidos até agora são: **kanatur, tai-kanatur, kaatar-niray, tahab-krar, shimay, yongey-ahruk, fil-gikim, shinobi,** o **colosso da tormenta** e as **vespas da tormenta.** Consulte a descrição separada de cada um.

Devorador do Deserto

"No Deserto da Perdição existem coisas bem piores que as tempestades de areia, meu amigo."

— Abdullah, paladino de Azgher

Verme Inteiro
CON 45-50, FR 45-50, DEX 0, AGI 0,
INT 2-6, WILL 5, CAR 0, PER 15-20
#Ataques [2d6], IP 10, PVs 50-60
Mandíbulas 70/0 dano 3d6

Tentáculos (50/20)
CON 15-20, FR 15-20, DEX 5, AGI 10
#Ataques [1], IP 2, PVs 15-20

F3, H0, R5-8, A3-5, PdF0, Ataque Especial, Invisibilidade.

O devorador do deserto é um verme imenso que pode atingir milhares de anos de idade. Embora seu tamanho e formato reais sejam desconhecidos, suspeita-se que ele vive enterrado em posição vertical, eternamente imóvel, apenas a bocarra circular e em forma de fosso exposta à superfície. Ela funciona como armadilha para capturar presas desavisadas.

O devorador é uma criatura sedentária. Usa sua imobilidade para poupar energia e sobreviver ao clima rigoroso. Ele jamais ataca qualquer criatura que não esteja dentro de sua boca — um fosso cônico, medindo perto de 5m de diâmetro. Suas paredes são muito difíceis de escalar: cobertas com uma secreção escorregadia e espinhos voltados para dentro, impõem um redutor de -3 (-15%) em qualquer Teste de Habilidade ou de Perícias para escalar a superfície.

Criaturas movendo-se dentro do fosso alertam o devorador, provocando a saída de 2d6 tentáculos que tentam agarrar a vítima e puxá-la para o centro, onde está localizada a verdadeira boca do animal. Cada tentáculo tem F1, H4, R1, A1, PdF0. Eles não provocam dano — apenas tentam segurar a vítima com força. Quando mais de um tentáculo ataca a mesma vítima, sua Força será cumulativa (quatro acertos significam F4); para evitar ser arrastada, a vítima deve ter sucesso em um Teste de Força com um redutor igual à Força conjugada dos tentáculos que a prendem.

Caso a vítima ofereça muita resistência, o devorador faz emergir do fosso suas mandíbulas "verdadeiras" — uma coroa de dentes sobre um pescoço muscular flexível. Um

ataque bem sucedido provoca 3d6 pontos de dano e contribui com F3 para arrastar a vítima.

Qualquer criatura engolida viva pelo devorador mergulha em uma imensa bolsa de suco digestivo especial, fortemente paralisante; uma vez por turno deve fazer um Teste de Resistência. Uma criatura paralisada passa por uma agonizante digestão, perdendo 1 PV por turno. (Certas lendas contadas no deserto dizem que na verdade a vítima é devorada durante muitos séculos, sofrendo uma eternidade de agonia. Mas tais boatos são simples histórias de horror. Ou talvez não...)

Esse monstro vive apenas em locais arenosos, como o Deserto da Perdição e o Arton e o Deserto sem Retorno em Lamnor, onde passa a vida toda enterrado. Teorias dizem que ele muda de lugar lentamente sob a areia, mas isso nunca foi observado. Sua reprodução é um mistério, uma vez que nunca foram vistos filhotes e aqueles que já existem são adultos com milhares de anos. Alguns estudiosos e sábios da Academia Arcana suspeitam que, pouco antes de morrer, a criatura libera uma parte menor de si mesma que vai se tornar outro monstro séculos mais tarde.

O devorador do deserto atrai suas presas exalando um forte cheiro de carne putrefata. Nas raras regiões onde a chuva é mais generosa, pode ainda disfarçar o seu fosso como um oásis; para isso ele apenas conserva o fosso cheio d'água, como uma lagoa comum, usando os tentáculos para capturar criaturas que se aproximem para beber. O disfarce é difícil de ser notado porque o devorador permite que vegetação natural cresça à sua volta. Até mesmo pequenos animais são deixados em paz, pois melhoram o disfarce e ajudam a atrair presas maiores.

Durante algum tempo os estudiosos acreditaram que o devorador tinha poderes mágicos ilusórios, capazes de tornar seu disfarce ainda mais perigoso. Mais tarde descobriu-se que as ilusões eram obra de outra criatura, o demônio da miragem.

Até hoje não se tem conhecimento de inimigos naturais do devorador do deserto. Sabe-se que ele se alimenta exclusivamente de carne, comendo sempre que ela estiver disponível, embora possa resistir a anos sem comida ou água.

Devorador de Ouro

"Mantenham esse bicho longe de meu ouro!"
— Salini Alan, mago e mercador de Triunphus

CON 12-16, FR 12-16, DEX 5, AGI 15
INT 2, WILL 2, CAR 5, PER 15-18
#Ataques [4], IP 5 (Pele), PVs 25-30
Garras (x3) 60/50 dano 1d6+2
Mordida 60/0 dano 1d6

F4, H3, R4, A4, PdF0, Ataque Múltiplo, Fúria

Esta criatura ferocíssima lembra um mamífero predador, com oito patas e pele dourada. Embora não chegue a 1m de comprimento, o animal é muito mais forte e pesado do que aparenta — por ser feito quase totalmente de ouro e outros metais pesados.

O devorador é um animal mágico que se alimenta de ouro, prata e cobre. Ele ataca qualquer criatura que se aproxime de seu território, mesmo que esteja ferido ou em desvantagem numérica. É imune a todas as formas de medo ou controle da mente, nunca foge e sempre luta até a morte.

O devorador consegue atacar com uma mordida (dano por Força) e duas garras (Força-1d6), além de vários ataques extras no turno (por Ataque Múltiplo) até errar um Teste de Habilidade, ou até um máximo de nove ataques (uma mordida, oito garras). Todos os ataques são sempre feitos contra o mesmo alvo. Quando o devorador consegue chegar perto para atacar, poucos conseguem sobreviver a um único turno de combate contra ele.

O corpo de um devorador morto produz uma fortuna em metais preciosos: pelo menos 1d6x100 peças de ouro, 1d6x150 peças de prata e 1d6x200 peças de cobre. Caso o animal tenha sido morto sem ter sua pele muito danificada (pelo menos metade do dano provocado por concussão), essa pele pode ser usada para fazer uma roupa mágica protetora que oferece A3 (IP 5) e Armadura Extra (Calor/Fogo).

Diabo-de-Keenn

"Mesmo as menores obras do grande Keenn são carregadas de selvageria."
— Kellina Wolfsoul, clériga de Keenn

CON 12-14, FR 12-14, DEX 5, AGI 20
INT 3, WILL 3, CAR 5, PER 18-24
#Ataques [3], IP 1 (Pele), PVs 15-20
Garras (x2) 40/50 dano 1d6+1
Mordida 60/0 dano 1d3

F1-2, H3, R0-1, A0, PdF0, Fúria

O diabo-de-keenn é um feroz carnívoro marsupial, de pelagem negra com manchas brancas, que lembra uma combinação de rato e urso. Muito agressivo, teve sua criação atribuída ao próprio Deus da Guerra — mas a fama de sua ferocidade é um tanto exagerada. Ele é como outros carnívoros, muito raramente atacando criaturas de tamanho humano.

O diabo vive em selvas e florestas. É um carniceiro noturno, alimentando-se de criaturas vivas ou mortas.

Dimmak

"Nem mesmo os malditos trolls conseguem ser tão perigosos!"
— Uhr Darkhelmet, general de Doher, capital de Doherimm

CON 45, FR 30, DEX 15, AGI 15
INT 20, WILL 20, CAR 5, PER 24
#Ataques [1], IP Especial, PVs Especial
Toque 50/50 dano especial (ver descrição)
Invulneráveis a danos mágicos, Magias e Rituais

F0, H2, R0, A0, PdF0, Levitação, Invulnerabilidade (tudo, exceto armas metálicas), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Ver o Invisível)

O primeiro contato com estas terríveis criaturas foi feito pelo Cartógrafo Real dos Anões, Mxyzplk, muitas décadas atrás. Elas aparentemente vieram de uma caverna-mundo ainda mais profunda que Doherimm, o reino anão. Seu nome vem de uma antiga palavra anã que significa "toque da morte".

Um dimmak tem a aparência de um pequeno humanóide, com o tamanho e porte físico de uma criança humana de dez anos. Tem a pele totalmente branca, sem cabelos ou pêlos. A cabeça não apresenta orelhas, nariz ou boca — apenas um grande olho verde em forma de esmeralda, que ocupa toda a face. Ele não anda com as próprias pernas; apenas flutua poucos centímetros acima do chão, embora não pareça capaz de voar mais alto que isso.

Um exame mais detalhado revela que a criatura não é feita do mesmo material que compõe as demais coisas vivas e não-vivas deste mundo; em vez de carne, uma massa esbranquiçada brilhante que não parece pertencer a esta realidade. Nenhuma tentativa de comunicação com esses seres teve êxito e nenhuma Magia mental (que tenha Telepatia como exigência) funciona contra eles.

Tudo que um dimmak toca é destruído, desintegrado sem deixar pistas. Qualquer arma usada para atacar um deles desaparece, seja normal ou mágica. Ataques de mãos vazias fazem o atacante sumir em uma névoa luminosa. Da mesma forma, um ataque certeiro realizado por uma dessas criaturas (com um Teste Normal de Habilidade) vai desintegrar completamente a vítima, sem direito a testes para resistir.

Todas as formas de Magia são inúteis contra tais seres — eles não parecem obedecer às leis naturais deste mundo. Ataques mágicos não têm efeito. Defesas mágicas são ignoradas. Armas, armaduras e demais itens mágicos não funcionam, nem mesmo os mais poderosos artefatos.

O único ponto fraco do dimmak — e que custou muitas vidas para ser descoberto — é seu grande olho verde, em forma de gema lapidada. Um golpe certeiro naquele ponto vai fraturar a pedra e fazer sumir a criatura inteira em uma neblina luminosa. Esse golpe é extremamente difícil (H-3/-40%) e deve ser aplicado com uma arma metálica comum, não mágica (a gema é indestrutível por meios mágicos). Explosões e outros ataques "de área" também não afetam a gema; apenas golpes diretos.

Felizmente, os encontros com essas criaturas são muito raros. Elas aparecem em bandos de 1d3+2 indivíduos e costumam ser vistas em túneis e cavernas.

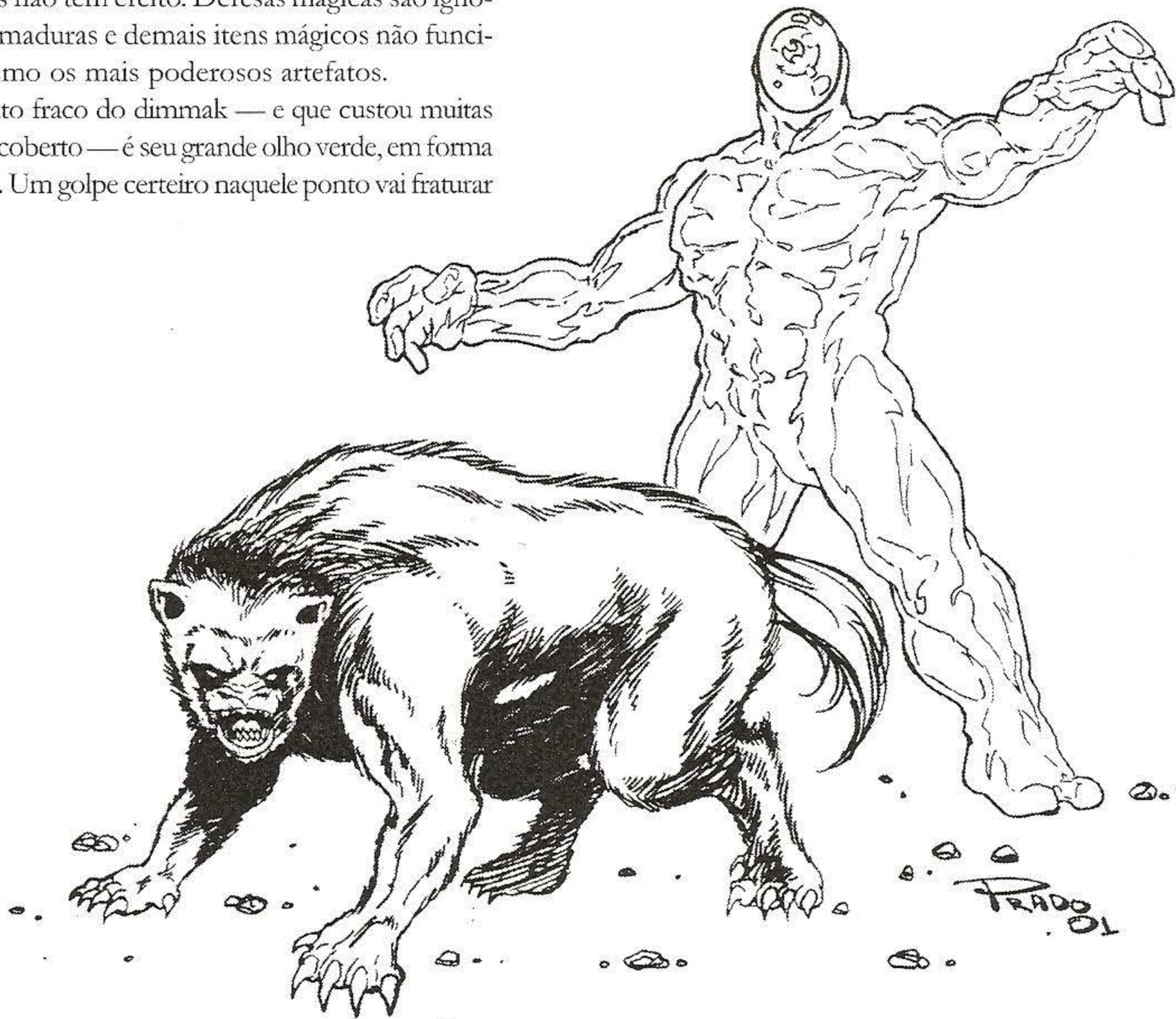
Dinonico

"Yikes!"

— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

CON 18-24, FR 18-24, DEX 7, AGI 24
INT 3, WILL 5, CAR 0, PER 18-24
#Ataques [3], IP 1 (Pele), PVs 20-30
Garras (x2) 60/50 dano 1d10+3
Mordida 50/0 dano 1d6

F3, H3, R2, A1, PdF2 (salto)

O dinonico é um parente maior e mais perigoso do velocirraptor. Mede até 3m de comprimento (incluindo a cauda) e cerca de 1m de altura, pesando de uma a duas toneladas. Apesar disso, uma dessas criaturas é capaz de derrotar presas muito maiores utilizando táticas de ataque em bando, velocidade e suas notórias garras. Dinonicos são verde-claros e têm listras negras, como os tigres.

O dinonico tem uma garra de 12cm no segundo dedo de cada pata traseira, suspensa para evitar o contato com o chão e mantê-la afiada. Essa garra terrível provoca dano de Força+2d6. Dinonicos atacam presas de grande porte pulando sobre elas, segurando-a com seus dentes e garras dianteiras (dano por Força) e então rasgando a presa com suas patas traseiras (dois ataques por rodada, sem testes para acertar). Desalojar o monstro exige um Teste de Força. Contra oponentes menores (como humanos), ele se apóia sobre uma única perna para poder chutar com a outra. Qualquer alvo diante do dinonico pode ser chutado sem que isso conte como uma ação.

Dinonicos caçam em bando de seis ou mais indivíduos. Eles têm olhos grandes e podem permanecer em atividade tanto de dia quanto de noite (possuem Infravisão, Visão, Audição e Faro Aguçados). Desnecessário dizer, dinonicos são encontrados na ilha pré-histórica de Galrasia.

Dionys

"É preciso mais do que uma folha para me deter!"
— Hyaku-nen, o Imortal (digerido)

CON 10-30, FR 12-36, DEX 0, AGI 10
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10
#Ataques [1], IP 4, PVs 15-40
"Mordida" 75/0 dano 1d6 por rodada

F2, H0, R2, A0, PdF0

A planta carnívora conhecida como dionys tem um par de imensas folhas em forma de mandíbulas, que ficam abertas sobre o chão, disfarçadas em meio à folhagem das selvas e florestas onde é encontrada. Quando uma criatura pisa ali, as folhas rapidamente se fecham e prendem a vítima se ela falhar em um Teste de Habilidade (AGI).

A vítima morre por esmagamento (1d6 de dano por rodada, ignorando Armadura). Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um Teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (causando um dano máximo de 1d6 por Força). Ataques feitos por outros Personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam à planta.

A dionys não pode lutar, nem se defender — apenas fechar as mandíbulas sobre a vítima e aguardar sua digestão. Embora consiga apanhar criaturas medindo até 2m, suas presas mais comuns são seres menores, como coelhos, macacos, halflings...

Dragões

"Eles foram os reis de Arton durante milhões de anos. Podem fazê-lo de novo quando quiserem. E você ainda afirma que os humanos são a espécie dominante?"
— Harlann, minotauro e clérigo de Megalokk

Dragões são uma raça ancestral que dominava Arton no tempo dos dinossauros. Criados pelo deus Megalokk, eles são o ápice da evolução dos monstros — como espécie, são as feras mais poderosas e perfeitas jamais criadas. Sua supremacia sobre o mundo foi encerrada quando os demais deuses do Panteão também desejaram criar suas próprias raças. Hoje, assim como os demais monstros, os dragões de Arton estão restritos a regiões remotas e selvagens. Mas há lugares onde eles coexistem pacificamente com humanos e outras raças.

Existem muitas criaturas aparentadas, como as hidras, protodracos e wyverns, mas dragões verdadeiros têm certas características em comum. Andam sobre quatro patas (embora as garras dianteiras tenham certa habilidade manual), têm pescoço e cauda alongados, escamas e um par de asas. Muitos têm a cabeça coroada com chifres, mas eles são simples adornos — não servem para lutar. Todos os dragões possuem pelo menos uma "arma de sopro": podem disparar pela boca uma rajada de material cáustico, tóxico ou corrosivo, extremamente destrutivo. A natureza do sopro depende da espécie do dragão: fogo, gelo, ácido, relâmpago...

Usando as regras para Tiro Múltiplo, um dragão pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ele movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. Ele não precisa testar Habilidade para acertar o primeiro alvo; o acerto é automático. Depois, para cada alvo seguinte, deve fazer um Teste de Habilidade — e assim por diante, até errar ou até que acabem os alvos. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, o dragão não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas alvos diferentes. Uma esquiva bem sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Embora não se trate de uma Magia, o Poder de Fogo dos dragões é tão poderoso que também vai afetar criaturas ou alvos que sejam vulneráveis apenas a Magia. Por outro lado, quaisquer formas de proteção ou resistência contra Magia NÃO têm efeito sobre o sopro de um dragão. Embora seja baseado em PdF, não é possível usar Reflexão ou Deflexão contra o sopro.

Todos os dragões podem fazer até três ataques por turno: duas garras (dano por Força) e uma mordida (Força+2d6). Eles têm também Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo e Arena (seus próprios covis).

Dragões são extremamente inteligentes e sabem falar muitas línguas. Na verdade, especula-se que o Valkar — idioma padrão do Reinado — é derivado da língua draconiana. Todos os dragões possuem também habilidades mágicas naturais, sendo capazes de realizar grande quantidade de Magias; eles conhecem praticamente todas as Magias permitidas para seus Focus. Todos os dragões têm a Magia Pânico como uma habilidade natural, que podem usar sem gastar PVs.

Dragões são inteligentes e orgulhosos: não aceitam seres humanos ou semi-humanos como semelhantes — na verdade, para eles são simples insetos. Isso, contudo, não quer dizer que um dragão vai subestimar um bando de aventureiros a ponto de permitir ser emboscado; com seus Sentidos Especiais, ele vai primeiro examinar e avaliar o grupo à distância, antes de se revelar. TODOS os dragões possuem pelo menos um Código de Honra; esse pode ser seu mais importante ponto fraco, se os aventureiros puderem descobri-lo...

Os dragões elementais são as seis espécies de dragões mais comuns em Arton, cada uma ligada a um dos Caminhos Elementais da Magia. Eles são identificáveis por suas cores:

DRAGÃO BRANCO

Este dragão glacial vive apenas em áreas geladas, como as Montanhas Uivantes.

CON 30-50, FR 32-56, DEX 10, AGI 15-20
INT 20-30, WILL 20-30, CAR 15, PER 20
#Ataques [4], IP 8, PVs 35-60 (+Pontos Heróicos)
Mordida 75/0 dano 2d6+3
Garras (x2) 75/70 dano 2d10+6
Cauda 50/10 dano 3d6+6

Pode usar um Bafo de Gelo de 3 a 10 vezes ao dia (dependendo da idade), causando 6d6+6 pontos de dano (Frio).

Imunidade a Luz, e ataques baseados em frio.

40% dos dragões brancos também são Magos.

> F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio/gelo). Focus 4 em Luz e 2 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em Luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

DRAGÃO NEGRO

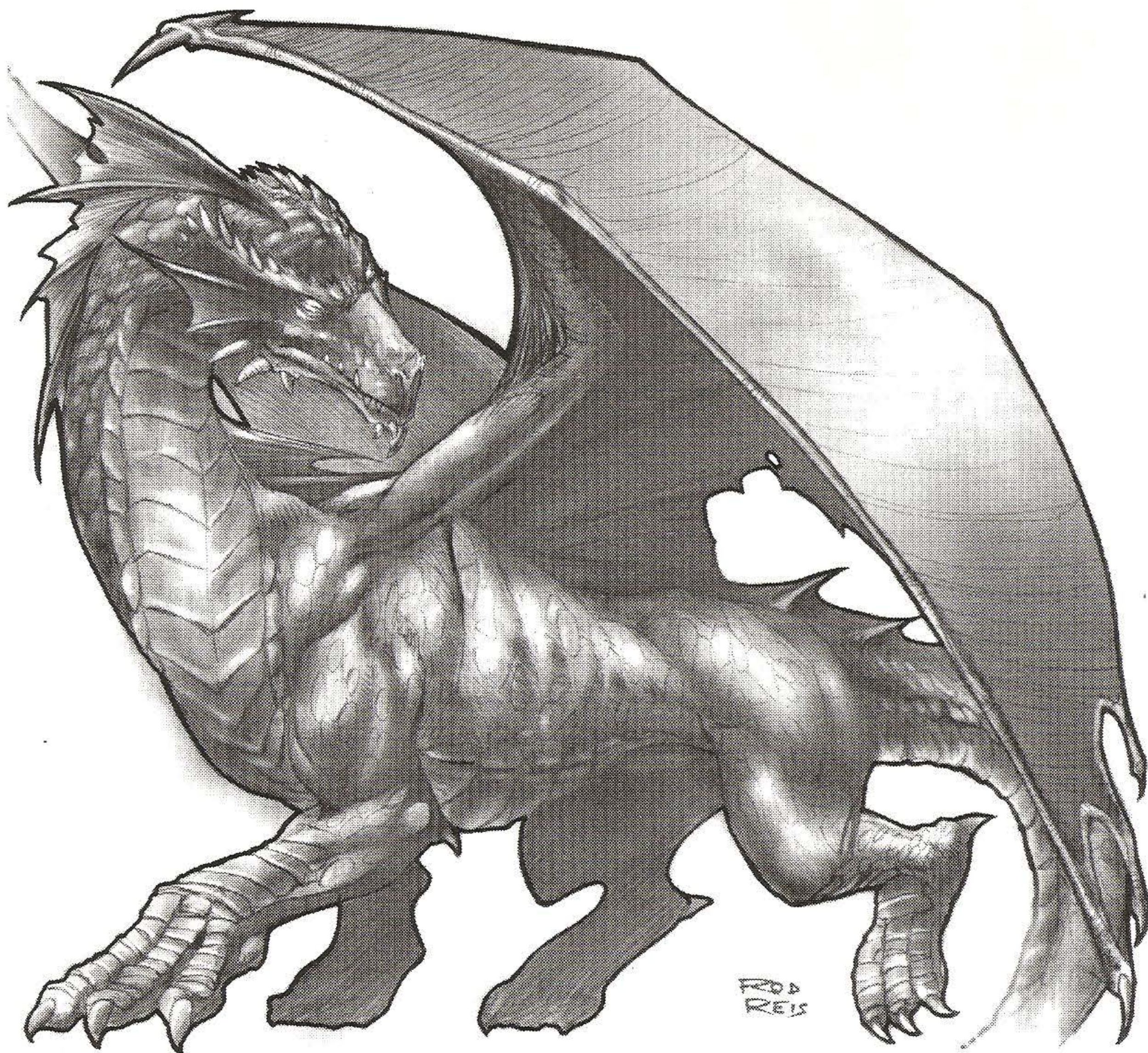
Habitam pântanos e cavernas. Não gostam da luz do sol e costumam sair para caçar apenas à noite.

CON 35-55, FR 37-50, DEX 12, AGI 15-24
INT 20-32, WILL 20-32, CAR 15, PER 24
#Ataques [4], IP 9, PVs 40-65 (+Pontos Heróicos)
Mordida 85/0 dano 2d6+5
Garras (x2) 85/80 dano 2d10+9
Cauda 70/10 dano 3d6+9

Pode usar um Bafo de Veneno de 3 a 10 vezes ao dia (dependendo da idade), causando 7d6+7 pontos de dano.

Imunidade a Trevas, e ataques baseados em ácidos.

50% dos dragões negros também são Magos.

> F4, H4, R4, A5, PdF6 (veneno). Focus 5 em Trevas e 3 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou Trevas, naturais ou mágicos.

DRAGÃO VERDE

Vivem em montanhas e florestas, sendo mais comuns em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias.

CON 40-60, FR 40-60, DEX 14, AGI 18-32
INT 16-26, WILL 16-26, CAR 12, PER 24-30
#Ataques [4], IP 9, PVs 50-65 (+Pontos Heróicos)
Mordida 85/0 dano 2d6+8
Garras (x2) 85/80 dano 2d10+11
Cauda 80/10 dano 3d6+11

Pode usar um Bafo de Ácido de 3 a 10 vezes ao dia (dependendo da idade), causando 7d6+7 pontos de dano. O ácido pode continuar corroendo duas rodadas após o ataque, causando +1d6 em cada rodada.

Imunidade a Terra, e ataques baseados em venenos.

30% dos dragões verdes também são Magos.

> F4, H5, R5, A5, PdF6 (ácido). Focus 6 em Terra e 4 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou Terra, naturais ou mágicos.

DRAGÃO AZUL

Dizem que estes dragões voam eternamente e nunca precisam descer ao chão, mas fazem seus ninhos nas montanhas.

CON 40-50, FR 40-50, DEX 14, AGI 18-32
INT 16-26, WILL 16-26, CAR 12, PER 24-30
#Ataques [4], IP 7, PVs 50-65 (+Pontos Heróicos)
Mordida 85/0 dano 2d6+8
Garras (x2) 85/85 dano 2d10+9
Cauda 80/50 dano 3d6+9

Pode conjurar relâmpagos de 3 a 7 vezes ao dia (dependendo da idade), causando 8d6+8 pontos de dano.

Imunidade a Ar, e ataques baseados em eletricidade.

Apenas 20% dos dragões azuis são Magos.

> F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago). Focus 7 em Ar e 5 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em Ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

DRAGÃO MARINHO

Eles podem respirar livremente sob a água e nadar tão bem quanto voam, habitando o fundo dos oceanos e áreas costeiras. São os maiores dragões, mas não os mais poderosos.

CON 50-70, FR 40-70, DEX 10, AGI 14-24
INT 16-24, WILL 16-24, CAR 10, PER 14-24
#Ataques [2], IP 10, PVs 70-75 (+Pontos Heróicos)
Mordida 75/0 dano 4d10+6
Cauda 80/50 dano 3d6+10

Imunidade a Água, e ataques baseados em ácidos e venenos.

Apenas 20% dos dragões marinhos são Magos e outros 30% são Clérigos do Grande Oceano.

> F5, H6, R6, A6, PdF7 (água). Focus 8 em Água e 6 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou Água, naturais ou mágicos.

DRAGÃO VERMELHO

O mais poderoso dragão elemental de Arton, encontrado apenas em desertos e crateras vulcânicas.

CON 40-60, FR 40-60, DEX 16, AGI 18-32
INT 26-36, WILL 26-36, CAR 12, PER 24-30
#Ataques [4], IP 12, PVs 70-75 (+Pontos Heróicos)
Mordida 85/0 dano 2d6+8
Garras (x2) 85/85 dano 2d10+9
Cauda 90/60 dano 3d6+12

Pode usar o terrível Bafo de Fogo de 3 a 7 vezes ao dia (dependendo da idade), causando 10d6+10 pontos de dano.

Imunidade a Fogo.

50% dos dragões vermelhos são Magos.

> F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo). Focus 9 em Fogo e 7 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em Fogo natural ou mágico.

Estas Características e Focus são típicos para dragões adultos. Elas devem ser ajustadas em -2 para filhotes, -1 para jovens, +1 para adultos maduros e até +4 para dragões muito antigos em 3D&T.

Todos os dragões adultos têm a capacidade de se transformar em uma forma humana ou semi-humana (elfo, meio-elfo, anão, halfling...). Eles usam essa segunda forma para dialogar com humanóides sem alarmá-los, ou para viajar incógnitos — coisa que raramente fazem, pois são orgulhosos demais para se esconder de "simples humanos". Nessa forma eles ainda possuem as mesmas Características (quando um humano demonstra grandes poderes publicamente, é possível que seja confundido com um dragão disfarçado), Vantagens (podem voar mesmo sem usar as asas) e Focus, mas não podem usar o sopro ou os ataques.

Dragões Bicéfalos

"O que acontece quando um poder máximo é duplicado?"
— Gildreek Bluescale, estudioso dos dragões

O acasalamento entre dragões elementais de espécies diferentes pode, em casos raros, resultar em monstruosidades de duas cabeças. Eles têm uma cabeça de cada cor e o corpo listrado feito um tigre, com as cores de seus pais.

Além de todos os poderes draconianos, uma dessas feras terá as Características e Focus da espécie mais poderosa e todas as suas invulnerabilidades. Assim, um bicéfalo preto/verde adulto terá F4, H5, R5, A5, PdF6 (veneno/ácido), Terra 6, Trevas 5, outros 4, e será Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno, Terra ou Trevas, naturais ou mágicos. Por possuir duas cabeças, o bicéfalo pode usar o sopro de dragão duas vezes na mesma rodada.

Estudiosos da Academia Arcana teorizam que, se um bicéfalo se acasalar com outro dragão elemental, poderá resultar em uma forma ainda mais macabra e poderosa — o dragão tricéfalo. A existência dessa criatura, contudo, é puramente hipotética: não se tem notícia de nenhuma em toda a história de Arton, nem mesmo em lendas...

Dragões de Tamu-ra

"Honra?! Vocês não sabem o significado dessa palavra! O Grande Lin-Wu a INVENTOU!"
— Hayata, clérigo de Lin-Wu

Antes de sua devastação pela Tormenta, a ilha de Tamura era lar de uma variedade bem diferente dos dragões conhecidos no resto de Arton. Uma família de nobres criaturas que não veio de Megalokk, mas sim do deus-dragão Lin-Wu. Hoje, os pouquíssimos que sobreviveram estão espalhados pelos três cantos de Arton.

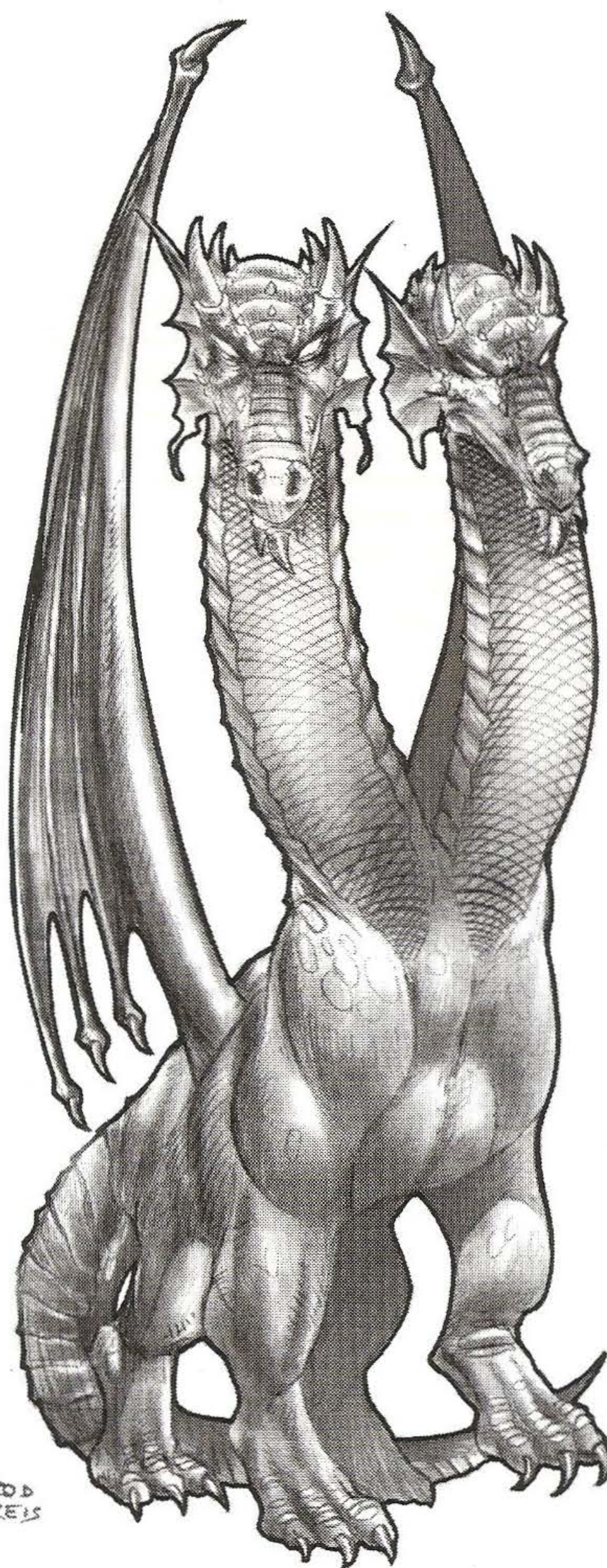
Em vez do corpo sauróide característico, os dragões de Tamu-ra têm o corpo de uma imensa serpente. Os maiores são tão longos que o observador juraria não haver fim para seu comprimento. Têm quatro patas, mas menores e mais delicadas — praticamente perdidas em meio à profusão de anéis que formam seus corpos. Não têm asas, embora sejam capazes de voar. E a cabeça tem muito mais semelhança com um leão, em vez de réptil.

Os dragões de Tamu-ra também têm uma arma de sopro típica da espécie, que funciona exatamente da mesma maneira. Quando não usam o sopro, podem fazer até três ataques por turno: duas garras (dano por Força-1d6) e uma mordida (Força+1d6). Como seus parentes, têm Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia e Tiro Múltiplo, mas não Arena.

O dragão tamuraniano parece não apresentar o orgulho e arrogância dos demais. Embora eles exijam respeito de igual forma, aceitam os humanos como seus semelhantes — na verdade, na antiga Tamu-ra, era comum encontrá-los vivendo em cidades, geralmente ocupando cargos importantes como lordes, sacerdotes e generais. Igualmente exótico é o fato de que esses dragões ficam mais confortáveis em suas formas humanas, adotando o corpo de dragão apenas quando realmente necessário. Eles também não possuem a Magia Pânico como habilidade natural.

Extremamente honrado, o dragão de Tamu-ra sempre terá pelo menos DOIS Códigos de Honra — e pelo menos um deles será o Código dos Heróis ou da Honestidade. O mais comum é que tenha ambos. Esse é mais um motivo que levava o povo de Tamu-ra a respeitar e admirar esses dragões, confiando a eles a liderança da nação.

Quanto aos tipos, existem equivalentes tamuranianos para quatro dos seis dragões elementais e um quinto dragão especial. Isso tem ligação com a cosmologia oriental, onde tudo que existe é formado por cinco elementos: Terra, Ar, Água, Fogo e Vácuo. O dragão do vácuo é o mais poderoso — porque tem os poderes combinados dos Caminhos da Luz e das Trevas. O próprio Imperador Tekametsu, que salvou Nitamu-ra da destruição (e provavelmente morreu na tentativa) era um dragão do vácuo muito antigo.

DRAGÃO DA TERRA
CON 35-50, FR 35-50, DEX 16, AGI 18-32
INT 24-30, WILL 24-36, CAR 16, PER 14-30
#Ataques [3], IP 8, PVs 50-65 (+Pontos Heróicos)
Mordida 85/0 dano 3d6+12
Garras 85/85 dano 2d6+3
Cauda 90/60 dano 3d6+12

F4, H5, R5, A5, PdF6 (ácido). Focus 6 em Terra e 4 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou Terra, naturais ou mágicos.

DRAGÃO DO AR

Suas escamas são azuladas ou prateadas, com brilho metálico. Seus olhos são vermelhos, brilhantes como jóias.

CON 35-50, FR 35-50, DEX 16, AGI 18-32
INT 24-30, WILL 24-36, CAR 16, PER 14-30
#Ataques [3], IP 9, PVs 55-65 (+Pontos Heróicos)
Mordida 85/0 dano 3d6+11
Garras 85/85 dano 2d6+3
Cauda 90/60 dano 3d6+11

Pode conjurar Relâmpagos 5 vezes ao dia, para atingir oponentes causando 10d6+6 pontos de dano.

Possui 4d6 de proteção contra Magias doAr.

F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago). Focus 7 em Ar e 5 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em Ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

DRAGÃO DA ÁGUA

CON 35-70, FR 35-70, DEX 16, AGI 18-24
INT 24-30, WILL 24-30, CAR 16, PER 14-30
#Ataques [3], IP 10, PVs 65-75 (+Pontos Heróicos)
Mordida 85/0 dano 3d6+10
Garras 85/85 dano 2d6+3
Cauda 90/60 dano 3d6+11

Pode controlar qualquer tipo de peixe, crustáceo ou criatura marinha em um raio de 100m. Possui 3d6 de proteção contra Magias.

F5, H6, R6, A6, PdF7 (água). Focus 8 em Água e 6 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou Água, naturais ou mágicos.

DRAGÃO DO FOGO

Apresentam suas escamas avermelhadas, alaranjadas e amareladas, com um brilho metálico. É um dos mais lindos dragões de Tamu-ra.

CON 45-70, FR 45-70, DEX 21, AGI 14-20
INT 20-30, WILL 20-30, CAR 16, PER 14-30
#Ataques [3], IP 10, PVs 65-75 (+Pontos Heróicos)
Mordida 85/0 dano 3d6+10
Garras 85/85 dano 2d6+3
Cauda 90/60 dano 3d6+11

Pode usar um Bafo de Fogo dez vezes ao dia, causando um cone de fogo com 20m de comprimento (5m na base e 10m no final) causando 10d10+6 pontos de dano a todos dentro desta área de efeito.

F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo). Focus 9 em Fogo e 7 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em Fogo natural ou mágico.

DRAGÃO DO VÁCUO

São dragões de escamas negras com brilho metálico e olhos vermelhos. Muitos possuem também escamas brancas ou prateadas, formando desenhos ou runas ao longo do corpo do dragão. Todos os dragões do vácuo são magos de níveis elevados.

CON 45-70, FR 45-70, DEX 21, AGI 14-20
INT 20-30, WILL 20-30, CAR 16, PER 14-30
#Ataques [3], IP 14, PVs 75-95 (+Pontos Heróicos)
Mordida 85/0 dano 3d6+12
Garras 85/85 dano 2d6+3
Cauda 90/60 dano 4d6+12

Mago do 16º-20º nível, com Focus em Luz e Trevas e centenas de rituais conhecidos em seus Grimórios de bambu.

Possui 5d6 de proteção contra Magias.

F7, H7, R8, A8, PdF9 (Luz ou Trevas). Focus 10 em Luz e Trevas, e 8 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em Luz, frio, gelo, ácido, veneno ou Trevas, naturais ou mágicos.

Como ocorre com os elementais, essas Características e Focus são típicos para dragões adultos. Elas devem ser ajustadas em -2 para filhotes, -1 para jovens, +1 para adultos maduros e até +4 para dragões muito antigos em 3D&T.

Dragão-do-Deserto

"Você só pode estar brincando..."
Keylonn Thunderheart, caçador de dragões (aposentado)

CON 90, FR 80, DEX 12, AGI 12
INT 20, WILL 20, CAR 0, PER 24
#Ataques [1], IP 25, PVs 200 (+Pontos Heróicos)
Mordida 95/0 (por área!) dano 10d6+20

Pode disparar 3 vezes ao dia um Bafo de Ar quente que causa 10d10+20 pontos de dano em todos que estejam na área.

Os PVs da criatura não são seus PVs totais, mas apenas da parte que fica exposta. Quando reduzido a zero PVs, a criatura se enterra na areia, retornando depois de 1d6+2 dias.

F30, H4, R20, A20, PdF50, 160PVs

Poucos viajantes do Deserto da Perdição sobreviveram a um encontro com aquele que parece ser um dos maiores dragões de Arton. Na verdade, a criatura inteira nunca foi vista — apenas a cabeça e o pescoço serpenteante, capaz de atingir de 100 a 600m fora do solo. O bicho tem couro de cor amarela e arenosa. É impossível saber se a criatura tem asas, patas e outros traços draconianos. Mas se a cabeça e pescoço estiverem em proporção com o resto do corpo, a fera inteira pode medir entre 500m até três quilômetros!

Com o tamanho e mobilidade do pescoço, o dragão-do-deserto pode atacar com a mordida (dano por Força) qualquer coisa que esteja dentro do alcance (1d6x100m). O monstro é tão grande que, se a vítima sofre mais de 20 pontos de dano em um único ataque (após o Teste de Armadura), é imediata-

mente engolida. O sistema digestivo do bicho passa a provocar 2d6 pontos de dano por turno, sem direito a absorver com Armadura, até a morte da vítima — que só poderá ser resgatada por Teleporte ou meios similares.

Além da mordida, o dragão também tem uma arma de sopro: ele projeta um jato de areia quente que literalmente arranca a carne dos ossos! Tem os mesmos poderes do sopro de outros dragões: não precisa de Teste de Habilidade para acertar, esquivas apenas reduzem o dano à metade, afeta alvos que sejam vulneráveis apenas a Magia, ignora Deflexão, Reflexão e quaisquer formas de proteção ou resistência contra Magia.

A tempestade de areia gerada pelo sopro do dragão-do-deserto, em forma de leque, é tão ampla que atinge TODOS os alvos diante de sua boca.

Apenas oponentes que estejam no lado oposto da cabeça ficam fora de alcance. Além disso, para cada 10 pontos de dano provocados pelo sopro, a Armadura do alvo será reduzida em 1 ponto permanentemente!

Os Pontos de Vida mostrados acima não correspondem ao total da criatura, que é desconhecido: quando atinge 0 PVs, ele simplesmente se refugia na areia e não retorna até estar curado, o que pode levar uma semana.

Em Combate de Gigantes, as Características da criatura são F3, H4, R2, A2, PdF5. Suspeita-se que existe apenas um exemplar desse monstro em toda Arton, por duas razões: jamais foram vistos dois deles ao mesmo tempo e nunca nenhum deles foi destruído.

Dragoas-Caçadoras

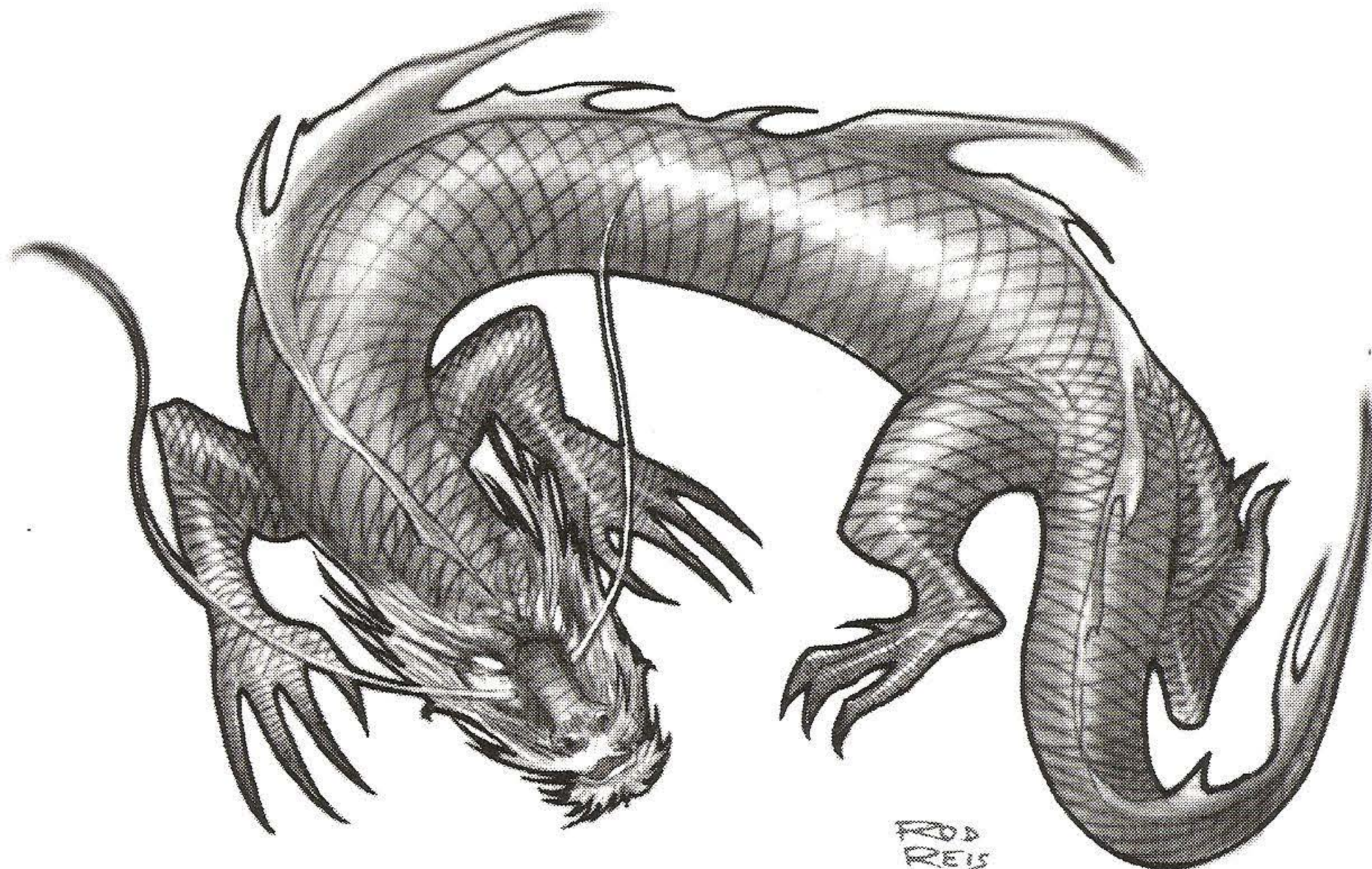
"Só temos medo daquilo que não podemos matar."
— Reyka, dragoa-caçadora

CON 10-30, FR 10-30, DEX 10-15, AGI 10-20
INT 10-15, WILL 10-15, CAR 5-10, PER 5-15
#Ataques [1], IP 1-4, PVs 10-40
Dano por arma

F2, H3, R2, A0, PdF0, Arena (florestas), Energia Extra 1, Fúria, Má Fama, Protegido Indefeso (suas escravas)

As caçadoras têm pescoço longo, cabeça lupina e uma cauda curta. Medem cerca de 1,60m e pesam não mais de 60kg. Sua pele é morena. Os olhos são amarelos e luminosos, como os de uma leoa ou tigresa. Apresentam, atrás do pescoço, uma crista de cores vivas que se ergue quando estão excitadas.

Caçadoras são as mais selvagens e agressivas entre os antropossauros. Passam a vida em árvores, raras vezes descendo até o solo. São rápidas, ágeis, graciosas e mortais como panteras. Talvez mais. Vivem em tribos que reúnem 20 a 50 fêmeas: os machos da espécie são raros, existindo em média apenas um para cada trinta dragoas. Por esse motivo os dragões são proibidos de sair da vila, conservados para fins de reprodução. Caçadoras vivem três vezes menos que um humano.

Todas as dragoas-caçadoras acham-se dominadoras do mundo, supremas entre as feras — o que é verdade no mundo

onde vivem. Elas são psicologicamente incapazes de acreditar na própria derrota e atacam qualquer inimigo sem medir conseqüências. Adoram matança e combates, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, mas se existe algo que amam muito mais é torturar escravas; elas capturam outras antropossauras (ou quaisquer fêmeas humanóides) e as conservam prisioneiras em sua aldeia no alto das árvores. As escravas permanecem amarradas na maior parte do tempo. São bem cuidadas, alimentadas e protegidas. Apenas uma coisa é exigida delas: devem sangrar, sofrer e gritar, pelo resto de suas vidas.

Apesar do prazer que sentem com a agonia de suas prisioneiras, as caçadoras não as odeiam. Sob seu estranho ponto de vista, as escravas estão recebendo uma grande honra: são tesouros sagrados que devem ser protegidos a qualquer custo, mais importantes que suas vidas e as vidas de seus filhos. Uma dragoa-caçadora fará qualquer coisa para conservar e proteger uma escrava.

Dragonetes

"Apareçam e lutem, droga!"

— Devitorimm, gladiador anão

CON 5-15, FR 5-10, DEX 5-15, AGI 5-15
INT 5-15, WILL 5-15, CAR 5-10, PER 5-15
#Ataques [1], IP 0, PVs 10-20

Alguns podem conjurar Feitiços e Magias baseadas em Fogo, Água, Ar e Luz, mas nunca Magias de ataque.

Apesar do nome, estas criaturas não são consideradas dragões verdadeiros. Seu parentesco é muito mais próximo dos sprites, o povo-fada.

Também conhecidos como dragões-fada, dragonetes são muito parecidos com os dragões verdadeiros — exceto pelo tamanho: nunca ultrapassam meio metro, incluindo a cauda. As asas também são diferentes; em vez das asas coriáceas dos grandes dragões, dragonetes sempre têm asas de inseto — sejam translúcidas e com nervuras como asas de libélula, sejam coloridas feito as de borboletas. Dragonetes não são subdivididos por cores, como os elementais; eles são sempre multicoloridos e brilhantes.

Dragonetes têm sempre as mesmas Vantagens e Desvantagens de uma Fada: eles têm H+1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade: Magia e armas mágicas, nunca podendo comprar Resistência à Magia. Dragonetes podem ser usados como Personagens Jogadores pelo custo normal para Fadas (4 pontos).

O Poder de Fogo de um dragonete é sua arma de sopro: pode ser baseado em Fogo, Água, Luz ou Ar.

Dragonetes são, acima de tudo, brincalhões. Gostam de usar Invisibilidade (quando a possuem) ou Magia Ilusória para enganar aqueles que se aventuram em suas florestas. Eles lutam apenas quando encurralados, preferindo sempre a fuga. Na natureza, costumam ser encontrados em bandos de 3 a 10 indivíduos.

Dríade

"E-então você quer q-que eu fique aqui na floresta c-com você? P-para sempre? P-puxa... deixa eu pensar..."

— Gerald Lastone, aventureiro (desaparecido)

CON 14-24, FR 14-20, DEX 5-18, AGI 5-18
INT 5-18, WILL 5-18, CAR 5-18, PER 5-18
#Ataques [0], IP 1-4, PVs 10-25
Dríades não entram em combates.

São Imortais, até que sua Árvore-irmã seja destruída. Quando chegam a zero PVs, seu corpo se dissolve e renasce aos pés de sua Árvore-irmã em uma semana.

Possuem os mesmos poderes que uma Druida de Allihanna, nível 1 a10, dependendo da idade de sua Árvore-irmã.

F0-2, H1-2, R1-3, A0, PdF0, Clericato, Paralisia, Imortal, Animais, Sobrevivência, Água 1-5, Ar 1-5, Luz 1-5, Terra 1-5.

As dríades são um tipo especial de fada, magicamente ligadas a florestas e bosques. As lendas de Arton dizem que suas almas estão abrigadas em árvores antigas, com milênios de idade. Uma dessas criaturas jamais pode ser destruída — a menos que se destrua a árvore que abriga sua alma. Enquanto essa árvore existir, a dríade sempre voltará da morte.

Dríades têm a aparência de lindas elfas com cabelos esverdeados. Uma vez que essa cor de cabelo não é rara na raça élfica artoniana, será muito difícil saber a diferença entre uma dríade e uma elfa verdadeira. Vivendo em florestas, dríades costumam ser facilmente confundidas com elfas druidas.

Dríades possuem os mesmos poderes de uma druida ou clériga de Allihanna. Elas têm Clericato (Allihanna) e podem possuir Focus em Terra, Água, Ar e Luz. Elas controlam a vegetação à volta, usando raízes e cipós para imobilizar os oponentes (Paralisia). Também podem usar a Magia Canto da Sereia como uma habilidade natural, quantas vezes quiserem, sem gastar Pontos de Vida.

Uma dríade prefere enganar e despistar seus inimigos em vez de atacá-los. Ela nunca entra em combate, nem causará qualquer tipo de ferimento — mas isso não a torna inofensiva. Solitária em sua floresta, ela pode eventualmente se apaixonar por um aventureiro de boa aparência que passe por seus domínios. Se isso acontecer a dríade vai capturá-lo e tomá-lo como companheiro por algum tempo, ou talvez para sempre. Alguns tentam fugir desse destino; outros não...

Clérigos de Allihanna dizem que uma dríade e um humano, elfo ou meio-elfo podem gerar filhos — e esses, por sua afinidade com a natureza, tendem a se tornar druidas. Por esse motivo, muitos servos de Allihanna acreditam que têm sangue dríade nas veias.

Duplo

"Sim, sei que papai é conhecido como um grande aventureiro... mas ele não tem sido o mesmo ultimamente. Vocês podem ajudá-lo?"

— Aarliana Goldheart, filha de Teornill Goldheart, paladino de Valkaria

CON 14-24, FR 14-24, DEX 5-18, AGI 10-18
INT 5-18, WILL 5-18, CAR 5-18, PER 5-18
#Ataques [1], IP 1, PVs 15-25
Briga 60/60 dano 1d6+bônus
Podem imitar qualquer humanóide com 95% de perfeição

F2, H2, R2, A2, PdF1, Insano

Dizem que, quando ascendeu ao posto de divindade maior no Panteão, uma das primeiras coisas que Hyninn fez foi dar vida a estes seres traiçoeiros. O duplo — também conhecido como Doppleganger — é o mestre supremo do disfarce, uma criatura mágica capaz de assumir a forma de outra criatura.

Um duplo pode se transformar em qualquer humanóide. Isso inclui a maioria dos seres com cabeça, tronco, dois braços, duas pernas e postura ereta: humanos, elfos (incluindo elfos-do-mar e do céu), meio-elfos, anões, halflings, goblinóides (goblins, hobgoblins e bugbears), orcs, ogres e outras criaturas —nunca menores que um halfling ou maiores que um ogre. Um duplo pode copiar com perfeição qualquer indivíduo pertencente a uma dessas espécies.

A transformação do duplo não é ilusória: vai enganar qualquer pessoa, mesmo aquelas com Sentidos Especiais ou que, por um motivo ou outro, sejam capazes de ver através de ilusões. Duplos são também imunes à Telepatia e todas as Magias que tenham essa Vantagem como exigência.

Em sua forma natural, um duplo lembra algo parecido com um humano —com pele totalmente branca e sem cabelos, orelhas ou rosto (mas ainda capaz de ver, ouvir e falar). Ele reverte a essa forma quando morre ou é levado perto da morte. Não se sabe como ocorre sua reprodução; é certo apenas que um duplo sempre consegue reconhecer outro, não importa que forma ambos estejam usando.

O duplo pode copiar alguém de duas maneiras: parcial ou total. Caso consiga apenas ver (e ouvir) seu alvo, então o duplo cria apenas um disfarce parcial — que engana os sentidos, mas não imita as habilidades e poderes especiais do alvo, nem suas memórias. Suas Características básicas não mudam. Caso o alvo tenha asas, por exemplo, o duplo não poderá usá-las.

O duplo não pode copiar totalmente mortos-vivos, construtos, dragões (mesmo que estejam transformados em humanóides), meio-dragões, elementais, invertebrados (como os Demônios da Tormenta), sprites e seres aparentados (dríades, nereidas, ninfas...). Mas ele ainda pode fazer cópias parciais (sem as Características, poderes ou habilidades) de todas essas criaturas.

Os duplos são, em geral, malignos — e loucos. Por trocar de mente e memórias o tempo todo, não conseguem formar uma personalidade própria. Estão sempre procurando formas melhores, jamais ficando satisfeitos. É comum entre eles adotar uma nova forma, livrar-se do alvo original (geralmente matando-o) e ocupar seu lugar, enganando seus amigos e familiares durante algum tempo.

Em geral o duplo não consegue manter uma mesma forma por mais de 6 meses, antes de ficar inquieto (voltando a ser Insano) e começar a procurar outro alvo. Mas sabe-se de casos em que o duplo ocupou uma identidade durante anos, antes de morrer ou ser desmascarado. Isso costuma

acontecer quando eles imitam alguém que possua um ou mais Códigos de Honra; uma vez que um Código jamais pode ser violado (mesmo por insanidade), talvez isso funcione como uma cura parcial para sua loucura.

Elefantes

"Grande tamanho não é exclusividade das criaturas de Megalokk."
— Razlen Greenleaf, sumo-sacerdote de Allihanna

Elefante da Savana: A espécie mais comum, encontrada na Grande Savana e, antigamente, em Tamu-ra. São bastante inteligentes, treinados como animais de carga e montaria por muitos povos. A tromba é muito forte e habilidosa, capaz de realizar quase as mesmas façanhas de uma mão humana (com H1). Em estado selvagem eles vivem em manadas, comandadas e protegidas pelos machos.

CON 40-45, FR 40-45, DEX 10 (tromba), AGI 5
INT 3, WILL 5, CAR 5, PER 12
#Ataques [1], IP 4 (couro), PVs 50-75
Presas 50/10 dano 1d6+3

F3-4, H0/1, R3, A0, PdF1 (água).

Mastodonte: O ancestral pré-histórico do elefante moderno, encontrado apenas em Galrasia. É um pouco maior e mais peludo, mas idêntico ao elefante em outros aspectos.

CON 40-50, FR 40-50, DEX 12 (tromba), AGI 5
INT 3, WILL 5, CAR 5, PER 12
#Ataques [1], IP 4 (couro), PVs 50-75
Presas 50/30 dano 1d6+7

F3-4, H0/1, R3-4, A1, PdF1 (água).

Mamute: Maior e mais forte que o elefante comum, com presas mais poderosas também, tem uma pelagem espessa e uma camada de gordura que os protege contra o frio. Embora sejam animais pré-históricos, eles não existem em Galrasia; vivem apenas nas Montanhas Uivantes.

CON 40-55, FR 40-55, DEX 12 (tromba), AGI 5
INT 3, WILL 5, CAR 5, PER 12
#Ataques [1], IP 5 (couro), PVs 50-75
Presas 60/30 dano 2d6+7

F4, H0/1, R4, A1, PdF1 (água), Armadura Extra (frio/gelo).

Todos os elefantes podem, quando estão na água, usar a tromba para soprar jatos (ataque por PdF). Em Terra, podem fazer um ataque por turno com as presas (dano por Força+1d6) ou dois com as patas dianteiras (Força)

Dizem que o elefante tem uma excelente memória, aprendendo coisas rapidamente e jamais se esquecendo de nada; ele será capaz de reconhecer, anos depois, um caçador que tenha tentado matá-lo. Eles também têm um terrível medo de ratos; alguns criadores dizem que os ratos-de-Tenebra costumam entrar pelos ouvidos do elefante e matar o animal, devorando seu cérebro.

Elementais

"São bem úteis, quando você sabe fazê-los... e o que fazer com eles."
— Samarha, aluna da Grande Academia Arcana

Elementais são criaturas de outros planos, muito parecidas com os seres resultantes da Magia Criatura Mágica. Ou seja, são seres mágicos feitos de um único elemento — Ar, Água, Fogo, Luz, Terra ou Trevas. A grande diferença é que elementais são seres vivos.

Todos os elementais possuem naturalmente as habilidades da Magia Corpo Elemental, sem limite de tempo ou gasto de PVs. Elementais invocados também podem ter poderes extras por Focus elevados, dependendo do Focus original do invocador.

Os elementais são seres inteligentes. Eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano de origem tem como único desejo retornar o mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade, ou então matá-lo — o que provocaria o cancelamento da Magia, libertando a criatura. O mais comum é que o elemental ataque primeiro e, se achar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, só então vai seguir suas ordens.

Um elemental que tenha sido escravizado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa. Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam pacificamente a esse plano sempre que ele chamar. É o caso de Slinn, o elemental do ar que acompanha a maga Raven Blackmoon.

Magias que não afetam Criaturas Mágicas também não afetam elementais.

Elfos

"A Infinita Guerra acabou, elfo. Vocês perderam."
— Ghurrar Darkblood, comandante hobgoblin

Os elfos, às vezes chamados erroneamente de "duendes", são uma raça muito antiga — normalmente encontrada em mundos medievais mágicos com Arton. Em comum, quase todos têm as orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica e uma vida muito, muito longa.

Exceto por esses detalhes, os elfos de Arton são fisicamente muito parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso — e, embora sejam normalmente mais delgados, alguns se mostram tão musculosos e massivos quanto qualquer humano. Além das orelhas e olhos, elfos artonianos têm uma verdadeira coleção de outros traços exóticos. Muitos têm cabelos de cores estranhas: dourado, prateado, vermelho, verde, azul, roxo... quase sempre em tons metálicos. Olhos e

cabelos negros são os mais raros. Os olhos também podem ser diferentes na forma — alguns elfos têm pupilas verticais, como os gatos e cobras; outros têm íris enormes, que ocupam quase todo o olho, como os animais em geral.

Em Arton também podemos encontrar elfos com cauda; longa, fina e com a ponta afiada, como a de um demônio. E outros, como a arquimaga Niele, têm patas em vez de pés. Essas mutações, contudo, são raras.

O elfo nativo de Arton costuma atingir 250 anos de idade, em média três vezes mais que um humano — a mesma longevidade dos anões. Essa vida longa exerce forte influência sobre sua personalidade e ajuda a explicar seu comportamento. Elfos apreciam os prazeres da vida mais lentamente, e por isso são exigentes quanto à comida, roupa, beleza, artes e prazeres em geral. Apenas os maiores amigos e inimigos são lembrados por eles (afinal, é impossível lembrar de todo mundo que você conhece em cem ou duzentos anos...). Todas essas coisas costumam fazer com que os elfos sejam vistos pelos humanos como frívolos, distantes e até arrogantes.

A origem dos elfos em Arton é controversa. Sabe-se apenas que eles não são nativos, que vieram de fora — não se sabe de onde. A mais antiga cidade élfica, Lenórien, foi erguida no continente de Lamnor em pleno território hobgoblin, dando início a uma série secular de conflitos que ficaria conhecida como a Infinita Guerra. Em sua arrogância, os elfos jamais aceitaram qualquer acordo ou aliança com as outras "raças inferiores" — provocando o ressentimento dos reinos humanos, que assinaram então o Tratado de Lamnor: todos passariam a ignorar os elfos, sem jamais interferir em seus assuntos.

Infelizmente para os elfos, surgiu o vilão Thwor Ironfist — a Foice de Ragnar, o líder previsto pelas profecias dos goblins gigantes. Ele unificou todos os goblinóides em um exército invencível que ficaria conhecido como a Aliança Negra. Diante de tal força, Lenórien caiu. Quase todos os seus habitantes foram mortos. Caravanas de sobreviventes fugiram de Lamnor e vieram para Arton, onde vivem humilhados entre os humanos ou em peregrinação constante, jamais se estabelecendo em um mesmo lugar. Não existe mais uma nação élfica em Arton.

Em 3D&T, elfos recebem um bônus de +1 em seus Testes de Habilidade (até um máximo de H5) e +2 no dano total quando usam espadas longas ou arcos. Isso significa que, para receber o bônus, devem personalizar seu dano como Força (corte) ou Poder de Fogo (perfuração); o Jogador deve escolher apenas um deles. O dano personalizado significa que estão usando espadas ou arcos.

Elfos são capazes de ver no escuro com perfeição — mas não na escuridão total: para isso deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja. Eles fazem seus Testes de

Resistência com um redutor de -1. Isso não tem efeito sobre seus Pontos de Vida. Para Personagens Jogadores, ser um elfo é uma Vantagem Única de 2 pontos.

A convivência com os humanos tem levado ao surgimento de meio-elfos. Um meio-elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana. No entanto, eles não possuem a maioria das habilidades dos elfos: podem apenas ver no escuro (com iluminação mínima) e vivem duas vezes mais que os seres humanos. Ser um meio-elfo é uma Vantagem Única de 1 ponto.

Embora tenham sido criados pela deusa Glórienn, os elfos atuais estão se afastando dela, magoados com sua situação. Eles estão se voltando para Allihanna, Khalmyr, Lena, Marah e outros. Um meio-elfo clérigo pode servir a qualquer divindade que aceite apenas humanos e/ou elfos. Meio-elfos também podem ser paladinos.

Elfos-do-Céu

"Um elfo COM ASAS?! Isso já passou dos limites! Vamos, me dê essa garrafa!"

— Biggorn, minotauro e taverneiro de Gorendill

Esta história é contada pelos clérigos de Megalokk, mas rejeitada pelos sacerdotes de Glórienn. Houve uma época em que Hydora, o maior e mais poderoso dos dragões azuis, apaixonou-se por uma donzela élfica da antiga cidade de Lenórien. Ela, imensamente honrada, aceitou deixar sua gente e viver para sempre como companheira do deus-dragão. (Na verdade, as entrelinhas da história dizem que a donzela não teve muita escolha; Hydora exigiu sua mão em troca de NÃO exterminar os elfos...)

Os dragões azuis são conhecidos por viver sempre em vôo, tocando o chão raras vezes durante suas vidas. Então, para ter sua querida sempre ao seu lado, Hydora deu-lhe asas. E seus filhos, tempos mais tarde, vieram a formar uma sub-raça de elfos alados.

Os elfos-do-céu são idênticos a seus parentes terrestres em todos os aspectos, exceto pelo fato de que têm asas — membranosas, sem penas, como asas de dragão. São extremamente raros, quase lendários: um deles poderia viajar durante séculos sem jamais encontrar um semelhante. A capital Valkaria registra a aparição de apenas três ou quatro deles na cidade desde sua fundação.

Como herança de seu ancestral dragão azul, os elfos-do-céu podem voar por quanto tempo quiserem, sem nunca parar para descansar. Eles podem até dormir enquanto voam! Caçando pássaros e bebendo das nuvens, um elfo-do-céu poderia viver uma vida inteira sem jamais tocar o chão.

Quando cruzam com elfos terrestres, os elfos-do-céu podem gerar filhos com asas (30% de chance). Quando cruzam com humanos, podem gerar humanos ou meio-elfos, mas SEMPRE sem asas. Sendo tão raros, nunca chegam a formar comunidades (mesmo casais são raridade).

Elfos-do-céu vivem tanto quanto os elfos terrestres (250 anos), possuem a mesma habilidade para ver no escuro e o mesmo redutor de -1 em Testes de Resistência. Eles não recebem bônus com espadas ou arcos. Logicamente, possuem Levitação. Para Personagens Jogadores esta é uma Vantagem Única de 2 pontos (mas, por sua raridade, o Mestre pode restringir esta raça apenas a NPCs).

Os Atributos são os mesmos dos Personagens Jogadores elfos e elfos-do-Céu também podem se tornar magos, clérigos ou qualquer Kit disponível para um elfo.

Elfos-do-Mar

"Ah, os humanos! Todos iguais! Mesmo aqueles que se mostram mais nobres e puros são MONSTROS na alma!"

— Deenar, elfo-do-mar

São infinitas as maravilhas submarinas de Arton, mas nenhuma se compara aos elfos-do-mar. Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos terrestres perderam seu reino em Arton-sul, no mar podemos encontrar vastos reinos dominados por seus primos submarinos.

Elfos-do-mar têm as mesmas orelhas pontiagudas (às vezes com raios, feito barbatanas) e olhos amendoados de suas contrapartes da superfície, mas as semelhanças físicas terminam aí. São criaturas de pele perolada ou azul-acinzentada, como os golfinhos. Os olhos e cabelos têm cores que variam de indivíduo para indivíduo: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado. Quando estão na água, respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas raças têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Elfos-do-mar vestem pouca roupa. Quase sempre apenas tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de alga-marinha. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus — afinal, como seu peso não é incômodo embaixo d'água, não existe qualquer razão para cobri-los. Elfos-do-mar não têm infravisão, mas possuem um sonar com alcance de 120m (apenas embaixo d'água).

Cada elfo-do-mar tem o poder de se transformar em uma criatura marinha. Eles podem fazer isso até três vezes por dia. Nessa forma ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal, mas não podem usar Magia. Esse poder funciona apenas embaixo d'água; um elfo transformado ainda pode sair da água se sua forma animal é capaz disso, mas não poderá voltar ao normal. Um elfo-do-mar sempre irá reconhecer outro, não importando a forma que possua no momento.

A forma animal depende do temperamento de cada elfo. A grande maioria deles se transforma em golfinhos e lontras-marinhas. Infelizmente, existem elfos tão malignos que suas formas animais são monstruosas...

Um elfo-do-mar pode viver em terra firme, mas a permanência no mundo seco provoca imensa dor e debilitação de seu organismo. Mergulhar em água do mar vai restaurar sua saúde em quinze minutos. Água doce não cura os danos, mas detém e impede a degeneração. Se mergulhar em água doce ou salgada pelo menos a cada dois dias, um elfo-do-mar pode viver em terra sem problemas.

Ao contrário dos elfos sem pátria espalhados em terra firme, os elfos-do-mar vivem em comunidades — ou mesmo reinos. Sabem lutar quando preciso, mas são pacíficos, vivendo em harmonia com a natureza. Os golfinhos são seus maiores amigos e as únicas criaturas em quem realmente confiam. Odeiam selakos (como são chamados os tubarões em Arton), caçando e matando esses predadores assim que os encontram.

Como armas favoritas, preferem o tridente, o arpão e a rede. Algumas comunidades de elfos-do-mar têm um tabu muito rigoroso a respeito de mulheres e armas: uma elfa é reponsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Elas são proibidas de caçar, pescar ou lutar. Não é permitido a elas assistir os treinos de combate dos elfos. Não podem nem mesmo tocar em armas — uma arma tocada por uma elfa será imediatamente destruída, pois acredita-se que se tornou uma arma maldita. Essa crença é tão forte que, se um elfo-do-mar usa uma arma que acredite ter sido tocada por uma mulher, ele sofre penalização de Habilidade -1 (-10%).

Os elfos-do-mar têm tecnologia muito primitiva. Eles não podem acender fogo e nem forjar metais, elementos indispensáveis para uma civilização avançada. Fabricam suas armas e ferramentas com pedra, coral e madrepérola (material extraído da concha de moluscos). Também sabem aproveitar partes de animais marinhos: usam conchas e cascos de tartaruga como escudos e garras de crustáceos gigantes para fazer machados, espadas e lanças. Embora reclusos, eles também podem negociar armas e ferramentas metálicas com habitantes da superfície.

Como Personagens Jogadores, elfos-do-mar têm a Vantagem Única Anfíbio. Eles podem se transformar em lontras ou golfinhos seguindo as regras de Forma Alternativa, mas sem custo extra em pontos. Caso deseje uma Forma Alternativa mais poderosa, um elfo-do-mar pode comprar essa Vantagem por 3 pontos em vez de 4 (mas válida apenas para uma criatura marinha).

Enfermeiras

"Nem todas as criaturas da floresta aguardam com garras e presas para devorar intrusos."
— Tella Andoren, sumo-sacerdotisa de Lena

CON 5, FR 3, DEX 1, AGI 5
INT 1, WILL 1, CAR 10, PER 10
#Ataques [0], IP 0, PVs 3
Secreta uma enzima que pode curar 1 PV por rodada.

F0, H0, R0, A0, PdF0

Apenas a gentil Deusa da Cura poderia ter sido responsável pela criação destes animais mágicos. Eles parecem grandes abelhas, do tamanho de coelhos, mas sem asas e com olhos muito grandes e brilhantes.

Enfermeiras não possuem ferrão e são muito mansas, totalmente inofensivas. Vivem em bandos formados por alguns indivíduos e possuem habilidades naturais de cura; quando encontram uma criatura ferida, elas secretam sobre seus ferimentos uma enzima com propriedades altamente desinfetantes e cicatrizantes. Qualquer criatura que tenha sido

levada a zero Pontos de Vida poderá, aos cuidados de um bando de enfermeiras, escapar da morte. Em termos de regras, isso vale um sucesso automático em um Teste de Medicina para Personagens perto da morte.

Os animais e seres da floresta conhecem essa habilidade das enfermeiras, de modo que nunca as atacam e sempre permitem sua aproximação. A menos que sejam atacadas ou ameaçadas, enfermeiras se sentem impelidas a ajudar qualquer criatura ferida. Infelizmente, elas não sobrevivem em cativeiro e nem podem ser domesticadas — quando capturadas, não demonstram mais seu poder de cura.

Enfermeiras não podem consertar Construtos e nem curar Mortos-Vivos. Na verdade, mortos-vivos são a única coisa que estas criaturinhas parecem odiar; elas atacam qualquer morto-vivo que esteja à vista, expelindo jatos de enzima que causam neles dano por PdF+2d6.

Entes

"Meu senhor..."
— Adrielle, druida

CON 24-36, FR 24-36, DEX 12-18, AGI 8-12
INT 18-24, WILL 18-24, CAR 16, PER 12-24
#Ataques [2], IP 4, PVs 30-45
Briga (x2) 60/30 dano 1d6+bônus
Possuem diversos poderes de druidas (ver abaixo)

F6-8, H3-4, R10-12, A4-5, PdF0, Membros Elásticos, Telepatia, Ambiente Especial, Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

Entre as árvores mais antigas de Arton, algumas conseguiram acumular tanta sabedoria que transcenderam os limites entre o vegetal e o animal. Esses seres especiais podem se transformar em humanos ou elfos, capazes de andar e falar — mas ainda tão fortes e resistentes quanto uma árvore.

Em sua forma humana, entes parecem pessoas maduras e sábias, muitas vezes confundidas com druidas. A forma humana não pode ser usada durante o dia — nesse período a árvore precisa realizar fotossíntese. É também difícil para ele ficar distante de sua floresta por muito tempo (conforme Ambiente Especial). Na verdade, é comum para um ente permanecer na forma de árvore durante anos, usando as pernas apenas quando realmente necessário. Mesmo como árvore eles podem se comunicar, por telepatia, com qualquer criatura presente em sua floresta.

Muitos dizem que os entes são capazes de se comunicar entre eles mentalmente, sem o uso de qualquer tipo de palavra ou gesto. Também conseguem sempre se reconhecer, não importando a forma em que estejam.

Entes atuam como protetores das florestas que habitam. Eles nunca podem mentir — todos possuem o Código de Honra da Honestidade. Em combate, podem esticar os braços como se fossem cipós para esmagar os inimigos (dois ataques por turno, dano por Força). Todos os druidas reconhecem os entes como representantes diretos de Allihanna e jamais questionam suas ordens. As dríades, por outro lado, não gostam muito deles: acham todos os entes "velhos resmungões."

Escudeiro

"Algumas criaturas você precisa caçar; outras precisa merecer."
— Rei Náutilus, sumo-sacerdote do Grande Oceano

CON 10, FR 10, DEX 0, AGI 4
INT 2, WILL 2, CAR 0, PER 4
#Ataques [1], IP 6, PVs 10
Cauda 30/30 dano 1d6

F1, H0, R0, A4, PdF0, Deflexão, Parceiro.

Os elfos-do-mar dizem que este animal foi um presente do Grande Oceano para seus melhores guerreiros. Isso pode ser verdade, uma vez que os estudiosos não conseguem encontrar nenhuma outra explicação para a existência de tão estranha criatura.

O escudeiro é um grande crustáceo de forma achatada, similar a um caranguejo, medindo entre 60cm e 1m de diâmetro — exatamente o tamanho de um escudo médio. Tem duas pinças, quatro patas e uma longa cauda segmentada, com dentes e uma ponta afiada em forma de lança.

Sozinho, o animal é quase inofensivo — pode apenas realizar um ataque por turno, chicoteando com a cauda e causando dano por Força. A criatura mostra seu verdadeiro potencial quando treinada para combate: obedecendo a um comando, ela se agarra ao braço do dono e funciona como um excelente escudo, oferecendo A4 e Deflexão ao portador (obedecendo as regras da Vantagem Parceiro), ou IP 6. Além disso, a cauda se enrijece e destaca, podendo ser usada como arma (dano pela Força do usuário+1d, ou 2d6+bônus de FR). Mais tarde a cauda pode ser recolocada no lugar.

Dizem que um escudeiro escolhe acompanhar um guerreiro quando testemunha uma batalha onde ele sai vitorioso. O animal se alimenta de microorganismos presentes na água do mar e não sobrevive muito tempo fora d'água (no máximo 2d6 horas).

Esfinge

"Então me responda: o que é que tem cinco cabeças, uma de cada cor, e a cabeça vermelha comanda as demais?"
— Baarlukia, esfinge e livreira de Vectora

CON 12-24, FR 12-26, DEX 12-18, AGI 12-18
INT 12-24, WILL 12-24, CAR 12-16, PER 12-24
#Ataques [2], IP 4, PVs 30-45
Garras (x2) 65/70 dano 1d10+3
Poderes Especiais: Ver texto.

F2-3, H1-4, R2-3, A3-5, PdF0, Levitação, Idiomas, Focus 0-5 em Caminhos variados.

Normalmente representadas como monstros mágicos com corpo de leão, cabeça humana e asas, as esfinges são um tanto diferentes em Arton. De fato, essa forma clássica é vista apenas nos machos da espécie. As fêmeas têm aparência quase humana, com olhos de leoa. Fêmeas também têm

asas, mas podem fazê-las sumir ou ressurgir magicamente conforme sua vontade. Quase todas têm poderes mágicos; geralmente conhecem todas as Magias permitidas para seus Focus — e mais algumas!

Esfinges fêmeas podem viver com os humanos em sociedade — coisa que elas geralmente fazem. Já os machos, mais reclusos e paranóicos, preferem a solidão de ruínas abandonadas e cavernas antigas. Esfinges são tão raras que suspeita-se existir não mais de uma dúzia em toda Arton: a única publicamente conhecida é Baarlukia, proprietária de uma livraria em Vectora.

O principal ponto fraco de todas as esfinges são as charadas: nunca atacam uma vítima antes que ela falhe em responder uma charada (a menos, é claro, que sejam atacadas primeiro). Na verdade, quase toda a cultura das esfinges se baseia em enigmas e charadas. Existe até a crença de que esfinges femininas falam apenas através de perguntas e as masculinas apenas através de respostas.

As esfinges também apreciam guardar conhecimento. Elas são famosas por conhecer muitos idiomas, Magias (mesmo que nem sempre sejam capazes de lançá-las) e propriedades de objetos mágicos.

Esqueletos

"Desde aquele dia nunca mais consegui apanhar as armas ou pertences de um cadáver..."
— Hillgan Sombra, ladrão aventureiro

CON 5-8, FR 12-16, DEX 5, AGI 5
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12
#Ataques [1], IP 0, PVs 10
Garras 35/30 dano 1d6 ou
Por arma 40/40
Recebem metade do dano de ataques perfurantes.

F0-2, H0-2, R0-1, A0-2, PdF0-1, Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (corte, perfuração)

Estes são o tipo mais fraco de morto-vivo — simples amontoados de ossos que andam e lutam. Eles não surgem naturalmente; costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno em todo o Reinado) para atuar como guardas. É

raro que sejam encontrados sozinhos: costumam agir em bandos de 5 a 12 indivíduos.

Além das imunidades normais possuídas pelos mortos-vivos, esqueletos não podem ser afetados por ataques baseados em frio ou gelo (sejam mágicos ou não) e sofrem dano menor quando atacados com armas perfurantes (afinal, não têm carne que possa ser ferida). Por outro lado, eles são os únicos mortos-vivos que NUNCA podem recuperar Pontos de Vida, nem mesmo com descanso ou Magia. Uma vez danificados, é para sempre — e uma vez destruídos, nunca podem ser restaurados.

Quase todos os esqueletos são silenciosos, totalmente mudos; aqueles capazes de falar o fazem com uma voz estridente e arranhada. Um esqueleto nunca pode se fazer passar por um ser humano, mesmo disfarçado.

Familiares

"Não é engraçado como os magos sempre têm algum bicho com eles?"
— Fildo Didowicz, líder dos Bons Halflings

O arquimago Vectorius afirma veemente que a Magia é uma energia natural, existente desde o nascimento do Universo; Talude, seu grande rival pelo título de maior mago vivente de Arton, defende que toda a mágica do mundo é uma dádiva oferecida por Wynna, a Deusa da Magia.

Se Wynna foi mesmo responsável pela criação da mágica, talvez nunca ninguém saiba ao certo. Mas o fato é que essa caprichosa deusa realmente protege todos os praticantes de Magia — e uma de suas maiores bênçãos para os magos foi a criação dos familiares.

Um familiar é um animal normal de pequeno porte (gato, corvo, sapo, serpente...) que, quando convive com um mago, pode partilhar suas habilidades e aumentar seus poderes.

Um familiar une-se totalmente a seu dono, como se fosse um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas Características mais altas (muito provavelmente as do próprio mago serão superiores) e Vantagens.

A única diferença é que, ao contrário do que acontece com Parceiros normais, o dano recebido pela dupla não é dividido; o familiar acrescenta seus próprios Pontos de Vida (sempre 10 PVs, independente de sua Resistência) aos do mago, e ambos só podem morrer quando seu total chegar a 0 PVs. **Exemplo:** um mago com R3 (15 PVs) recebe um familiar (10 PVs). Eles agora são tratados como uma única criatura com 25 PVs.

Desnecessário dizer que os PVs extras oferecidos pelo familiar são muito úteis para abastecer mágicas em 3D&T. Por esses e outros motivos, familiares são extremamente cobiçados pelos magos — sendo muito comum que eles adotem bichos de estimação, esperando que um dia se tornem familiares.

A natureza exata dos familiares não é muito clara: alguns pensam que eles são animais normais cujos poderes despertam através da convivência com magos; outros dizem que eles já nascem com poderes e apenas esperam que apareça uma pessoa digna para se revelar. De qualquer forma, é impossível identificar um familiar de qualquer outra maneira — exceto pela convivência e descoberta natural. Quanto mais o tempo passa, maior a chance de que o familiar se revele. Para cada mês de convivência com um mago, role 3d6: com um resultado total de 6 ou menos, o bicho se torna um familiar.

Estes são os animais que podem, eventualmente, se tornar familiares.

CAMALEÃO
CON 2, FR 2, DEX 0, AGI 10
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12
#Ataques [0], IP 0, PVs 10
Possui Camuflagem 90%

F0, H0, R1, A0, PdF0, Invisibilidade

CORVO (OU QUALQUER PÁSSARO)
CON 5, FR 3, DEX 3, AGI 5
INT 2, WILL 2, CAR 0, PER 15
#Ataques [1], IP 0, PVs 10
Bicada 20/0 dano 1d3
Pode Voar a 15m/s

F0, H1, R0, A0, PdF0, Levitação

GATO
CON 5, FR 3, DEX 3, AGI 15
INT 2, WILL 2, CAR 0, PER 20
#Ataques [1], IP 0, PVs 10
Garras 20/0 dano 1d3

F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro, Visão Aguçadas)

CÃO/LOBO
CON 5-15, FR 3-18, DEX 1, AGI 5-15
INT 2, WILL 2, CAR 0-10, PER 20
#Ataques [1], IP 0, PVs 10
Mordida 20/0 dano 1d3-1d6

F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro Aguçados)

MACACO
CON 5-8, FR 3-8, DEX 5-10, AGI 15-20
INT 3, WILL 3, CAR 3-6, PER 10-20
#Ataques [1], IP 0, PVs 10
Briga 20/0 dano 1d3

F0, H1, R1, A0, PdF0, Arena (florestas)

SAPO
CON 1-3, FR 1-3, DEX 1, AGI 5-10
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 10
#Ataques [0], IP 0, PVs 10

F0, H0, R1, A0, PdF0, Arena (pântanos)

Além dessas criaturas, também existem Familiares Cobras, Corujas, Aranhas, Águias, Ratos, Esquilos, Coelhos, Borboletas e outras criaturas ainda mais estranhas!

Qualquer usuário de Magia — mago, clérigo, bardo, paladino... — pode receber os benefícios de um familiar. Não é possível para um Personagem recém-criado ter um familiar; eles não podem ser comprados com pontos, como uma Vantagem — apenas conquistados em Campanha. O Mestre faz, em segredo, as rolagens de dados para descobrir se um animal torna-se familiar. Nenhum mago pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo.

Fantasma

"Essas coisas não existem!"

— Danna Skull, paladina de Tanna-Toh

CON -, FR -, DEX -, AGI -
INT 10-20, WILL 10-20, CAR 10-20, PER 20-24
#Ataques [0], IP -, PVs 20
Podem Voar, Levitar e são Translúcidos (75%)

Podem Possuir uma pessoa, tomando seu corpo durante 3d6 rodadas (nesse caso, seus Atributos passam a ser os da pessoa Possuída).

Fantasmas podem gerar uma aura de Medo de 50m de raio. Qualquer um dentro dessa área precisa passar por um teste Fácil de WILL ou fugir da região.

F1-3, H0-4, R2-5, A0-4, PdF0-4 (frio/gelo), Imortal, Invulnerabilidade a todos os ataques (exceto Magia e armas mágicas), Invisibilidade, Levitação, Possessão, Devoção

Ao contrário de esqueletos e zumbis, fantasmas são mortos-vivos imateriais — espíritos descarnados. Eles não podem ser invocados; quando surgem, geralmente é porque algum motivo poderoso e particular impede que tenham o descanso eterno.

Obviamente, fantasmas não têm um corpo físico. Sofrem dano APENAS por Magia e armas mágicas. Eles podem levantar peso, atacar e realizar demais atos, mas não fazem isso usando seu corpo verdadeiro — e sim por força de vontade, mas usando seus Atributos físicos normais.

Quando destruídos, fantasmas ressurgem mais tarde no local onde morreram. Um fantasma nunca pode ser completamente destruído; ele está preso a este mundo por amor, raiva, vingança ou razões que ele próprio não consegue entender, mas sempre terá uma missão interminável. Assim, um príncipe traído e morto por um mago pode retornar com o propósito de destruir todos os magos. Uma forma possível de aplacar sua raiva seria, por exemplo, encontrar e punir o mago traidor; isso faria o príncipe descansar em paz... talvez!

Fantasmas podem se fazer passar perfeitamente por humanos vivos — exceto ao toque, é claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder sobrenatural; nesse momento se tornam translúcidos, semitransparentes. Fantasmas nunca podem ser magos ou clérigos, a menos que tivessem essa ocupação quando estavam vivos. Nesse caso, eles nunca podem aprender novas Magias.

Como algumas múmias, todos os fantasmas podem exalar uma aura mágica de medo (podem usar a Magia Pânico, com alcance igual à sua Resistência, como uma habilidade natural, sem gastar PVs).

Fênix

"São as mais nobres entre as criaturas."
— Magoor, sumo-sacerdote de Thyatis

CON 35, FR 33, DEX 3, AGI 15
INT 24, WILL 24, CAR 20, PER 36
#Ataques [1], IP 5, PVs 40
Bicada 75/20 dano 1d6+3 ou
Garras 70/70 dano 2d6
Pode Voar com velocidade de 25m/s

F5, H6, R7, A6, PdF8, Fogo 5, Luz 3, Ar 3, Água 3 (apenas para curar), Levitação, Telepatia

As aves fênix são criaturas lendárias, cuja existência em estado selvagem ainda não foi totalmente confirmada: sabe-se apenas que elas podem ser invocadas através de uma Magia específica — mas não existe certeza de onde elas vêm. Portanto, se elas existem na natureza ou são criadas pela mágica, até agora não se sabe.

As fênix são muito inteligentes e nobres; não obedecem ordens, mas estarão sempre prontas a lutar por uma causa justa. Uma fênix sempre ganha a iniciativa em combate. Em casos extremos a ave pode se sacrificar, explodindo em uma chuva de chamas que provoca dano de 10d6 em todos os inimigos (mas não aos aliados) a até 100m. Dessa chuva se originam 2 a 5 jovens fênix, pois diz a lenda que assim elas se reproduzem: as fênix nascem apenas como fruto de um sacrifício heróico.

Feras-Cactus

"Quando percebemos, era tarde."
— Gelllag, arqueiro

CON 16-24, FR 16-20, DEX 3-8, AGI 6-12
INT 2-4, WILL 2-4, CAR 0, PER 10-12
#Ataques [1], IP 3, PVs 20-24
Garras 45/40 dano 1d6+1 ou
Espinhos (1d6 espinhos) 40/0 dano 1d6 (cada)
Possuem Furtividade 90%
Sofre dano maior com ataques baseados em água.

F2, H2, R1, A1, PdF1, Vulnerabilidade (Água)

Nos desertos, o maior perigo não é o calor, a sede ou os escorpiões. São as feras-cactus, criaturas de aparência vagamente humanóide, mas tão horríveis que poucos conseguem colocar os olhos em uma delas e se ver livres de pesadelos.

As feras medem perto de dois metros de altura. São verdes, cobertas de calosidades e com a pele revestida de espinhos afiados medindo de 30 a 50cm de comprimento. Andam sempre em bandos, de dois a doze indivíduos (às vezes mais), vagando pelas dunas em busca de novas presas. Podem estar ativas a qualquer hora do dia, mas caçam principalmente à noite. Apesar da ausência de olhos, não têm qualquer dificuldade para enxergar no escuro.

Feras-cactus são vegetais. Durante os primeiros anos de sua vida elas crescem como cactus comuns, enraizados no deserto e protegidos pelas feras adultas. Então, quando atingem certa idade, destacam-se do solo e começam a caçar com o resto do bando.

O bando de feras tem uma organização social bem definida, onde todos seguem um líder maior e mais forte. Os indivíduos não têm linguagem falada, mas se comunicam por gestos, sinais e movimentos dos espinhos. São criaturas excepcionalmente silenciosas: não emitem qualquer som e seus pés são almofadados como os de um gato — tornando seus passos muito difíceis de ouvir (apenas com Sentidos Especiais).

Uma das coisas que tornam as feras tão temidas é sua capacidade de lançar espinhos longos e afiados a grandes distâncias (dano por PdF), mas elas se mostram ainda mais perigosas em luta corporal. Elas fazem um ataque por turno com as mãos, equipadas com espinhos em forma de garras (dano por Força). Esses espinhos são especiais, ocos, adaptados para sugar: se o ataque da fera provocar mais de 1 ponto de dano, ela consegue enterrar os espinhos fundo o bastante na vítima para sugar-lhe o sangue. A vítima passa a perder 1d6 Pontos de Vida por turno, sem que a fera precise fazer novos testes para acertar. Para deter o processo e se soltar, a vítima (ou outra pessoa) deve fazer um ataque bem-sucedido diretamente contra as garras. Esse ataque não causa nenhum dano à fera, apenas solta os espinhos.

Feras-cactus podem ser feridas normalmente com qualquer tipo de arma ou com fogo. Não são afetadas por Magias que tenham Telepatia como exigência. Elas têm uma grande fraqueza: água em excesso faz com que apodreçam e morram em até 4 rodadas. Embora seja pouco provável que os aventureiros consigam fazer chover sobre as feras em pleno deserto (ou então convencê-las a tomar um banho no oásis...), elas sofrem redutor de -1 em seus Testes de Resistência contra Magias da Água e sua Armadura será sempre mínima quando atacadas com essas Magias.

Quando aventureiros enfrentam a travessia de desertos, é bem possível que sejam atacados pelas feras à noite — ou mesmo durante o dia. As feras também podem ser encontradas em masmorras, desde que essas fiquem próximas de um deserto. Elas são um problema constante para a tribo Sar-Allan.

Correm boatos sobre uma gigantesca caverna escondida no meio do Deserto da Perdição — uma caverna onde as feras deixam os objetos de suas vítimas, acumulando um tesouro fantástico. Essa caverna é guardada pelas feras e, de acordo com as lendas do povo Sar-Allan, lá também vive uma enorme fera-mãe que seria supostamente responsável pela reprodução de toda a espécie.

A Fera-mãe é imóvel e obesa, não podendo andar ou atacar com as garras. Mas ela está longe de ser inofensiva: tem dez vezes mais Pontos de Vida que uma fera normal. Além disso, seu corpo enorme pode disparar até cinco espinhos por turno — e seus espinhos são venenosos. Qualquer vítima deve fazer um Teste de Resistência. Falhar significa a morte em 1d6 turnos.

Qualquer poção, pergaminho ou Magia de Cura pode deter imediatamente a ação do veneno — mas, usado desse modo, não restaura nenhum Ponto de Vida.

Fil-Gikim

"Justamente quando pensávamos que os demônios-formiga podiam ser vencidos... descobrimos coisa PIOR!"
— Arkam, líder do Protetorado do Reino

CON 25-45, FR 25-40, DEX 3-6, AGI 10-12,
INT 3-6, WILL 3-6, CAR 0, PER 15-20
#Ataques [4], IP 4/7 (pele/carapaça), PVs 35-70
Garras grandes (x2) 65/45 dano 4d6 (vorpal)
Garras pequenas (x2) 45/65 dano 1d6
Possui 6d6 de proteção contra Ácido, Eletricidade ou Veneno normal, 4d6 contra as Ácido, Veneno ou Eletricidade mágica, sofrem dano mínimo quando atacados com fogo.

F4-6, H4, R5-8, A4, PdF0, Invulnerabilidade (Ácido, Veneno, Eletricidade, Fogo Normal, qualquer ataque não mágico), Armadura Extra (Fogo Mágico).

Descoberto muito recentemente, este demônio recebeu como nome a antiga palavra tamuraniana para "assassino de Gikim" — um bravo guerreiro anão morto durante a missão que revelou a existência deste monstro.

Os fil-gikim podem ser o próximo nível na hierarquia dos demônios, logo acima dos tai-kanatur. Parecem grandes lagostas medindo 2,5m de altura, com quatro braços e quatro patas. Fazem quatro ataques por turno. As duas garras inferiores, embora fortes, são menores e servem para trabalhos delicados. As maiores, por outro lado, são terríveis: possuem efeito vorpal (sempre que o monstro conseguir um resultado 1 em seu Teste de Habilidade para o ataque, ou um acerto crítico, o alvo deve imediatamente fazer um Teste de Resistência: se falhar, terá a cabeça ou um membro cortado).

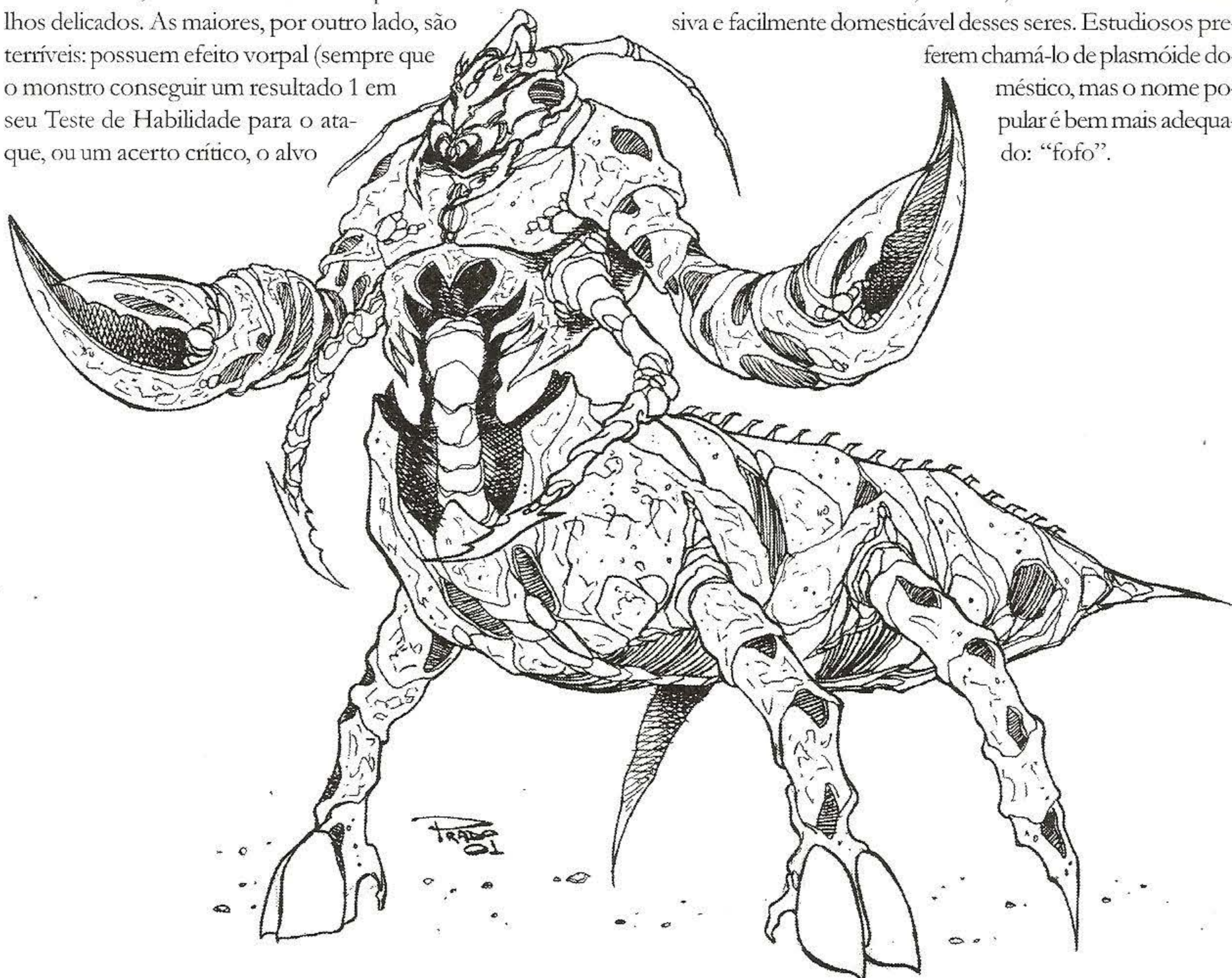
Esse tipo de monstro é raro na periferia das áreas de Tormenta; ele pode ser encontrado apenas em regiões mais profundas, a mais de 1km da fronteira. Parecem mais numerosos nas proximidades de prédios e outras estruturas: suspeita-se que sejam simples sentinelas que vigiam e protegem esses lugares — e nesse caso fica difícil imaginar que tipos de monstros podem haver lá dentro...

Fofo

"Por que se preocupar com certas coisas quando se pode contar com a ajuda de um bichinho tão versátil e prestativo?"
— Samarha, ex-aluna da Grande Academia Arcana

CON 8-12, FR 8-12, DEX 4-6, AGI 10-16,
INT 3-6, WILL 3-6, CAR 10, PER 10-12
#Ataques [1], IP Especial, PVs 10-14
Pseudópodes 35/55 dano 1d3
Não sofre dano por contusão ou perfuração
Pode se esticar até 10m de comprimento.

F1-2, H3-4, R1-2, A0, PdF0, Membros Elásticos.

Aventureiros experientes sabem temer certas criaturas amorfas, gelatinosas, que rastejam pelas masmorras devorando tudo em seu caminho. Existe, contudo, uma variedade inofensiva e facilmente domesticável desses seres. Estudiosos preferem chamá-lo de plasmóide doméstico, mas o nome popular é bem mais adequado: "fofo".

O bicho lembra uma grande massa de pão, tanto na consistência quanto na cor. É quente e macio ao toque. Pode produzir tentáculos para manipular objetos, ou moldar seu corpo em formas variadas; uma tenda, travesseiro, pára-quedas, saco-de-dormir, bola de praia e quaisquer outras. Não pode assumir formas que exijam uma consistência muito dura, como lâminas ou ferramentas, pois é macio demais para isso. O dano máximo que pode causar em qualquer forma é igual a Força-1d6. Ele nunca sofre dano por contusão, corte ou perfuração (mesmo que seja por armas mágicas), pois consegue até se dividir em várias criaturas menores para depois unir-se novamente. Sua grande rapidez também torna fácil se esquivar.

Fofos podem variar enormemente em tamanho, desde pequenos como um gato ou cachorro (a grande maioria) até grandes como um homem, um cavalo ou mesmo um elefante (um espécime capturado no Sul de Arton tinha quase o tamanho de um mamute!).

Fofos são muito afetuosos e apreciam o toque e calor do corpo humano. À noite costumam se esgueirar para a cama do dono, enfiando-se sob o cobertor (ou substituindo o próprio cobertor). Produzem um ruído característico, algo parecido com "brl-brl-brl".

Fogo-Fátuo

"Luzes? Na velha mansão? Muito bem, vamos dar uma olhada..."
— Todd Galliran, clérigo de Khalmyr (desaparecido)

CON 1-2, FR 1-2, DEX 0, AGI 16
INT 3, WILL 3, CAR 0, PER 16
#Ataques [1], IP Especial, PVs 1
Drena PVs 40/0 (não podem ser prevenidos por IP)
Dano 1 PV por rodada de contato.
Invulnerável a Magias e armas mágicas.

F0, H4, R0, A0, PdF0, Levitação, Invulnerabilidade (Magia e armas mágicas).

Estas criaturas mágicas habitam pântanos, cemitérios e outros lugares assombrados — sendo muitas vezes confundidas com as próprias almas dos mortos. Têm a forma de esferas luminosas flutuantes, que andam em bandos de 3 a 8.

O fogo-fátuo se alimenta de almas. Seu toque ignora a Armadura do alvo e provoca 1 ponto de dano. Quando a vítima chega a 0 Pontos de Vida, no turno seguinte o bando suga a energia de sua alma completamente, impedindo que seja ressuscitada de qualquer forma (apenas um Desejo poderá fazê-lo). Fogos-fátuos são inofensivos contra Construtos, mas PODEM sugar a alma de Mortos-Vivos.

Se destruídos, os fogos-fátuos se reformam em 3d6+3 dias, próximos ao local onde foram enfrentados.

Fogos-fátuos são completamente imunes a todas as Formas de Magia e armas mágicas (incluindo Arma Especial). Eles sofrem dano apenas por armas e ataques normais — bastando um ponto de dano para destruir cada criatura. Caso metade do bando ou mais seja destruído, os sobreviventes tentarão fugir.

Formigas-Hiena

"Fiquem longe da minha comida, suas pestes! São quase tão detestáveis quanto os kobolds!"
— Katabrok, o bárbaro

CON 5-10, FR 5-10, DEX 5, AGI 10,
INT 3-5, WILL 3-5, CAR 0, PER 15-20
#Ataques [1], IP 1, PVs 5 a 10
Dano por mordida (1d3+veneno)

F1, H2, R2, A1, PdF0

Estes grandes insetos têm aspecto de formigas, mas também o mesmo tamanho e hábitos necrófagos das hienas. Ao contrário de formigas verdadeiras, estes animais não vivem em colônias; formam grandes bandos de duas dúzias de indivíduos e percorrem campos e savanas em busca de comida. São comuns não apenas em Galrasia, mas também na Grande Savana, Lamnor e outros lugares.

Formigas-hiena comem carniça e o cheiro de qualquer grande carcaça vai logo atrair um bando delas — os predadores muitas vezes precisam lutar com elas pela caça que abateram. Apesar disso, também matam presas vivas quando têm chance. São conhecidas por atacar pessoas adormecidas ou viajantes solitários e desarmados.

Assim como as hienas verdadeiras, formigas-hiena secretam uma saliva extremamente infecciosa; qualquer alimento tocado por elas torna-se imprestável, e qualquer pessoa ferida por sua mordida deve fazer um Teste de Resistência para evitar uma grave infecção (perda de 1 PV por dia e redutor de -1 em todos os Testes até ser curada).

Fungi

"E daí se são feios? Dane-se! Sem eles, nada de cerveja!"
— Khazar Borandumm, mestre cervejeiro anão

CON 6-8, FR 6-8, DEX 6-8, AGI 6-8
INT 6-12, WILL 6-12, CAR 6, PER 12
#Ataques [1], IP 0, PVs 6-9
Esporos 60/0 dano Especial (ver abaixo)

F1-2, H2-4, R1-2, A0, PdF1, Sentidos Especiais (Radar), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

Entre as raças mais estranhas de Arton estão os fungi, criaturas que evoluíram a partir de fungos. Eles não são nem animais, nem vegetais, pertencendo a um reino próprio. São pequenos humanóides medindo não mais de um metro de altura, com cabeça em formato de cogumelo.

Os fungi são um povo pacífico. Bandos de "caçadores" percorrem os túneis em busca de matéria morta, que levam para um grande tanque de decomposição no centro de cada aldeia — de onde provém o sustento das criaturas. Muitas comunidades fungi podem ser encontradas em vários pontos de Doherimm, onde realizam intenso comércio com os anões: uma vez que não se pode cultivar cevada embaixo da

terra, os fungi fornecem a eles levedura para a fermentação da cerveja. Em troca recebem artefatos de metal — que eles próprios não podem forjar, pois temem muito o fogo.

Em combate, os fungi podem exalar nuvens de esporos que exercem sobre a vítima efeitos imprevisíveis. A nuvem envolve quaisquer criaturas à distância de combate corporal (cerca de 3m de raio), que devem ser bem sucedidas em um Teste de Resistência. Em caso de falha, role 2d6 na tabela abaixo para determinar qual será o efeito:

2-3) Pânico (igual à Magia).
4-5) Desmaio (igual à Magia).
6) Paralisia (igual à Magia).
7) Insanidade (igual à Loucura de Atavus).
8) Gagueira (igual à Gagueira de Raviolius).
9) Cegueira (igual à Magia).
10) Sono (igual à Magia).
11-12) Petrificação (igual à Magia).

Todos esse efeitos duram uma hora, ou até serem cancelados. Construtos não são afetados pelos esporos.

Gafanhoto-Tigre

"Eu preferia os tigres de verdade, lá em minha terra."
— Otaru, guerreiro tamuraniano

CON 15-20, FR 15-20, DEX 5-10, AGI 10-20,
INT 3-5, WILL 3-5, CAR 0, PER 15-20
#Ataques [3], IP 3-5, PVs 20-35
Garras (x2) 60/60 dano 1d10+2
Mordidas 50/0 dano 1d6+2

F4, H4, R2, A2, PdF0.

Em alguns locais de Arton, como Galrasia e certas áreas da Grande Savana, os gafanhotos-tigre ocupam o lugar dos grandes gatos na cadeia alimentar. Estes enormes insetos medem quase 3m de comprimento, são amarelos com listras negras e comportam-se de forma muito parecida com os tigres verdadeiros.

Gafanhotos-tigre são encontrados em florestas, campos, savanas e montanhas. Alguns são solitários, outros atacam em bandos de 3 a 6 indivíduos. Tendem a ser noturnos, mas também são ativos durante a manhã e tarde — raramente no calor do meio-dia. Sua técnica de caça favorita é rastejar no capim alto, escondidos por sua camuflagem de listras, espreitando perto de rios e lagos onde suas presas bebem água. Depois de se aproximar, atacam saltando sobre a vítima escolhida: um gafanhoto-tigre pode saltar até 6m de altura e 10m de distância, duas vezes mais que um tigre.

Gambá

"Desisto! Estou fora! Dragões, zumbis, quimeras... tudo, menos isso!"
— Kulgar Deathclaw, licantropo

ON 1-2, FR 1-2, DEX 2-4, AGI 10-12,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 16-20
#Ataques [1], IP 0, PVs 2-5
Mordida 30/0 dano 1d2
Ataque Especial: Fedor

F0, H2, R0-1, A0, PdF1, Paralisia.

O gambá artoniano é um pequeno mamífero medindo não mais de um metro, sendo meio metro de cauda, com pelagem preta e branca. Animal necrófago, alimenta-se ape-

nas de pequenos invertebrados e animais mortos. Ele não vai atacar criaturas maiores, a menos que se sinta ameaçado.

Quando isso acontece, o gambá primeiro volta sua traseira para o alvo e ergue a cauda em sinal de aviso. Caso o atacante não se afaste, no turno seguinte ele expele um jato de almíscar (PdF1) que não causa dano, mas é extremamente fétido.

A vítima do gambá sofre um redutor de -1 em Habilidade pela próxima hora, ou até se lavar. Deve fazer também um Teste de Resistência. Se tiver sucesso, não pode fazer qualquer coisa durante dois turnos, exatamente como na Vantagem Paralisia (com a diferença de que não provoca nenhum dano e não é interrompida quando a vítima sofre algum ataque).

Gambás podem ser encontrados em praticamente todo tipo de terreno, exceto em áreas costeiras ou geladas. Eles são especialmente temidos por criaturas que possuam Faro Aguçado — que não têm direito a um Teste de Resistência, e além disso sofrem redutor de -1 em TODOS os Testes enquanto o cheiro persistir.

Criaturas que estejam com fedor de gambá sofrem os efeitos da Desvantagem Monstruoso com relação a qualquer pessoa que sinta seu cheiro.

Gárgula

"Mas estou dizendo, maldito idiota, que aquela estátua SE MEXEU!"
— Devitorimm, gladiador anão

CON 18-36, FR 18-36, DEX 5-15, AGI 16-24,
INT 3-8, WILL 3-8, CAR 0, PER 10-20
#Ataques [3], IP 5-7, PVs 30-45
Garras (x2) 65/65 dano 1d10+6
Mordidas 50/0 dano 1d6+2
Pode voar com velocidade de 20m/s

> F1-3, H3-5, R1-4, A2-4, PdF0, Construto, Levitação, Sentidos Especiais (Infravisão), Maldição, Monstruoso

Em Arton, gárgulas são um tipo demoníaco de golem; criaturas artificiais, animadas por magos, clérigos ou outros seres de grande poder mágico. Todas são feitas de pedra e têm aparência monstruosa, com chifres, garras, presas e asas.

Gárgulas têm todos os poderes e fraquezas de um Construto. Nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, Magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Nunca recuperam Pontos de Vida, a menos que sejam consertadas por alguém com a Perícia Máquinas (um Teste bem sucedido restaura 1 PV em meia hora). Gárgulas não podem ser magos, clérigos ou usar Magia, e nem ser ressuscitadas (mas, como Construtos, nunca morrem realmente).

Todas as gárgulas carregam uma grave maldição: quando tocadas pela luz do sol ficam imóveis como estátuas, adormecidas, incapazes de fazer qualquer coisa. Por outro lado, nesse estado são quase indestrutíveis: só podem ser danificadas por Magia e armas mágicas com Focus 5 ou mais. Quando o sol se vai elas retornam ao normal. Por esse motivo as gárgulas preferem habitar subterrâneos e outros lugares escuros (onde enxergam perfeitamente), para se manter ativas mesmo durante o dia.

A maioria das gárgulas existentes atua como servos, soldados e espiões para vilões — mas um mago ou clérigo honrado também pode construir uma dessas para servi-lo. Existem também gárgulas independentes, agindo como aventureiros, ainda que sua aparência demoníaca torne as coisas mais difíceis...

Gárgulas podem ser usadas como Personagens Jogadores como uma Vantagem Única (0 pontos), combinando todos os benefícios e fraquezas de Construto, Levitação, Infravisão, Maldição e Monstruoso.

Gênios

"Algum último desejo antes de ser levado à diretoria?"
— Raschid, zelador da Grande Academia Arcana

O mito da origem de Arton diz que, quando o Nada e o Vazio se uniram, criaram simultaneamente o mundo conhecido e os vinte deuses do Panteão. Uma outra versão da lenda, contudo, diz que primeiro vieram os deuses — e mais tarde eles próprios teriam construído o mundo. Para tamanha tarefa, os deuses empregaram como força de trabalho a poderosa raça dos gênios.

Os gênios são criaturas mágicas originárias de outros planos, onde a Magia é muito mais comum. Em seus mundos nativos, qualquer criança pode fazer mágica. Alguns estudiosos suspeitam que a própria deusa Wynna seja, na verdade, a rainha de todos os gênios. Teriam sido eles também que ensinaram ao Grande Talude os maiores segredos da Magia.

Todos os gênios possuem Telepatia, Levitação, Imortal e Invulnerabilidade a tudo (exceto Magia e armas mágicas). Conhecem todas as Magias permitidas para seus Focus (incluindo algumas que ninguém mais conhece!). Os gênios também são conhecidos por conceder desejos: eles podem realizar a Magia Desejo uma vez por dia, como uma habilidade natural, sem consumir Pontos de Vida. Na verdade, suspeita-se que os gênios tenham sido os inventores dessa Magia!

Existem seis variedades principais de gênios, cada uma ligada a um Caminho Elemental da Magia:

GÊNIOS DA ÁGUA (MARID)
CON 28-46, FR 18-36, DEX 5-35, AGI 16-34,
INT 18-38, WILL 18-38, CAR 12-24, PER 12-36
#Ataques [2], IP 5-15 (rituais), PVs 30-55 (+heróicos)
Briga (x2) 85/65 dano 1d10+11 ou
Por arma mágica ou por Ritual
Pontos de Magia: 10-40
Pontos de Focus: 12- 36
Caminhos Principais: Água, Humanos, Espíritos
Pode realizar Magias de todos os Caminhos, exceto Fogo.
Possui dezenas (ou centenas) de rituais, muitos deles únicos, adaptados para seus Caminhos favoritos.

> F4, H3, R4, A4, PdF4 (água). Focus 10 em Água e 8 em todos os demais Caminhos, exceto Fogo.

GÊNIOS DA TERRA (DAO)
CON 38-56, FR 28-56, DEX 5-35, AGI 16-34,
INT 18-38, WILL 18-38, CAR 12-24, PER 12-36
#Ataques [2], IP 5-15 (rituais), PVs 40-65 (+heróicos)
Briga (x2) 85/65 dano 1d10+11 ou
Por arma mágica ou por Ritual
Pontos de Magia: 10-40
Pontos de Focus: 12- 46
Caminhos Principais: Terra, Fogo, Humanos
Pode realizar Magias de todos os Caminhos, exceto Ar.
Possui dezenas (ou centenas) de rituais, muitos deles únicos, adaptados para seus Caminhos favoritos.

F5, H3, R4, A5, PdF4 (pedras). Focus 10 em Terra e 8 em todos os demais Caminhos, exceto Ar.

GÊNIOS DO AR (DJINN)
CON 38-56, FR 28-56, DEX 5-35, AGI 16-34,
INT 18-38, WILL 18-38, CAR 12-24, PER 12-36
#Ataques [2], IP 5-15 (rituais), PVs 40-65 (+heróicos)
Briga (x2) 85/60 dano 1d10+11 ou
Por arma mágica ou por Ritual
Pontos de Magia: 10-40
Pontos de Focus: 12- 46
Caminhos Principais: Ar, Luz, Espíritos, Humanos.
Pode realizar Magias de todos os Caminhos, exceto Terra
Possui dezenas (ou centenas) de rituais, muitos deles únicos, adaptados para seus Caminhos favoritos.

F5, H3, R4, A5, PdF4 (som/vento). Focus 10 em Ar e 8 em todos os demais Caminhos, exceto Terra.

GÊNIOS DO FOGO (EFREETI)
CON 38-56, FR 28-46, DEX 5-35, AGI 16-34,
INT 28-38, WILL 28-38, CAR 14-24, PER 12-36
#Ataques [2], IP 5-15 (rituais), PVs 40-65 (+heróicos)
Briga (x2) 85/65 dano 1d10+11 ou
Por arma mágica ou por Ritual
Pontos de Magia: 10-40
Pontos de Focus: 12- 46
Caminhos Principais: Fogo, Trevas, Ar, Humanos
Pode realizar Magias de todos os Caminhos, exceto Água.

Possui dezenas (ou centenas) de rituais, muitos deles únicos, adaptados para seus Caminhos favoritos.

F4, H3, R4, A4, PdF4 (fogo). Focus 10 em Fogo e 8 em todos os demais Caminhos, exceto Água.

GÊNIOS DA LUZ (ISMAIL)
CON 38-56, FR 28-46, DEX 5-35, AGI 16-34,
INT 22-34, WILL 22-38, CAR 18-24, PER 18-38
#Ataques [2], IP 5-15 (rituais), PVs 40-65 (+heróicos)
Briga (x2) 85/65 dano 1d10+11 ou
Por arma mágica ou por Ritual
Pontos de Magia: 10-40
Pontos de Focus: 12- 46
Caminhos Principais: Luz, Ar, Espíritos, Humanos.
Pode realizar Magias de todos os Caminhos, exceto Trevas.

Possui dezenas (ou centenas) de rituais, muitos deles únicos, adaptados para seus Caminhos favoritos.

F4, H3, R4, A4, PdF4 (Luz). Focus 10 em Luz e 8 em todos os demais Caminhos, exceto Trevas.

GÊNIOS DAS TREVAS (QUADIN)
CON 38-56, FR 28-46, DEX 5-35, AGI 16-34,
INT 22-34, WILL 22-38, CAR 18-24, PER 18-38
#Ataques [2], IP 5-15 (rituais), PVs 40-65 (+heróicos)
Briga (x2) 85/65 dano 1d10+11 ou
Por arma mágica ou por Ritual
Pontos de Magia: 10-40
Pontos de Focus: 12- 46
Caminhos Principais: Trevas, Água, Ar, Humanos.
Pode realizar Magias de todos os Caminhos, exceto Luz.

Possui dezenas (ou centenas) de rituais, muitos deles únicos, adaptados para seus Caminhos favoritos.

F4, H3, R4, A4, PdF4 (Trevas). Focus 10 em Trevas e 8 em todos os demais Caminhos, exceto Luz.

Ghoul

"Não... consigo me... mexer..."
— Yolana Ak-Tar, ladra aventureira (últimas palavras)

CON 8-14, FR 8-16, DEX 5-10, AGI 6-12,
INT 2-4, WILL 2-8, CAR 0, PER 12-16
#Ataques [1], IP 0, PVs 10-12
Garras 45/45 dano 1d10
Seu toque causa Paralisia

F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0, Paralisia

Os ghouls são um tipo especial de morto-vivo, idênticos ao zumbis em quase todos os aspectos. Podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também aparecem naturalmente. Atacam em bandos de 2d6+2 indivíduos.

Ghouls têm as imunidades e vulnerabilidades comuns a todos os mortos-vivos. Como os zumbis, são lentos em combate; nunca ganham a iniciativa e nunca conseguem se esquivar. Também precisam comer carne humana ou enfraquecem até desaparecer.

A única diferença é que os ghouls possuem um toque paralisante (Paralisia baseada em Força), que imobiliza a vítima pelos segundos necessários para que o bando ataque com suas garras...

Gigantes

"Quanto maior o tamanho, maior o dano da porrada!"
— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Uma variedade de humanóides imensos e monstruosos infestam pontos remotos de Arton. Sua origem é um mistério: eles são poucos e isolados, jamais vivendo em sociedade, sendo muito difícil acreditar que se reproduzam como outras criaturas. Além disso, nunca se ouviu falar de gigantes mulheres.

É quase certo que todos os gigantes de Arton foram criados por mágica — seja ela lançada por deuses, dragões, magos ou clérigos de grande poder. Alguns estudiosos suspeitam que os gigantes são resultado da Magia Megalon, usada em conjunto com Permanência. Contudo, quando realizada com humanos, essa combinação provoca deformidades físicas e mentais que resultam não apenas em aumento de tamanho, mas também na transformação em monstro.

Como os ogres, gigantes são brutos primitivos que sabem apenas caçar, pilhar e saquear. Eles usam clavas para combates corpo-a-corpo e arremessam grandes pedras para atacar à distância. Existem muitos tipos diferentes, sendo que apenas os mais conhecidos são descritos a seguir:

GIGANTE COMUM

Este é o menor dos gigantes, apenas um pouco maior que um ogre. Na verdade, por sua grande semelhança, alguns suspeitam que eles sejam criaturas aparentadas.

O gigante comum mede entre 3 e 4m de altura. Correm boatos de que alguns desses podem ser encontrados entre os batalhões da Aliança Negra, como generais de campo ou líderes de pequenos grupos de ataque.

CON 18-26, FR 18-26, DEX 5-10, AGI 6-10,
INT 8-12, WILL 8-12, CAR 8-12, PER 8-12
#Ataques [1], IP 1 (Pele), PVs 20-35
Briga 65/65 dano 1d6+bônus ou
Clava 60/60 dano 2d6+6

F5-6, H2-3, R5-6, A1-3, PdF5.

BICÉFALO

Um grotesco gigante de duas cabeças, cada uma comandando um braço (por esse motivo ele pode, ao contrário dos demais, fazer dois ataques por turno quando usa Força). Aqueles que tiveram chance de observá-lo dizem que as cabeças podem ter personalidades diferentes e discutir uma com a outra. Mede entre 10 e 12m de altura.

CON 28-36, FR 28-36, DEX 5-10, AGI 6-10,
INT 8-12, WILL 8-12, CAR 8-12, PER 8-12
#Ataques [2], IP 2 (Pele), PVs 30-45
Briga (x2) 75/65 dano 2d6+bônus

F10-14, H3-4, R6-8, A3-6, PdF10.

CICLOPE

Este monstro tem um só olho no meio da testa e grandes dentes afiados; exceto por esses traços, não é diferente de outros gigantes — mas correm rumores de que seu olho é mágico, dotado de todos os Sentidos Especiais ligados à visão (Aguçada, Infravisão, Raios-X, Ver o Invisível). Mede entre 15 e 20m de altura.

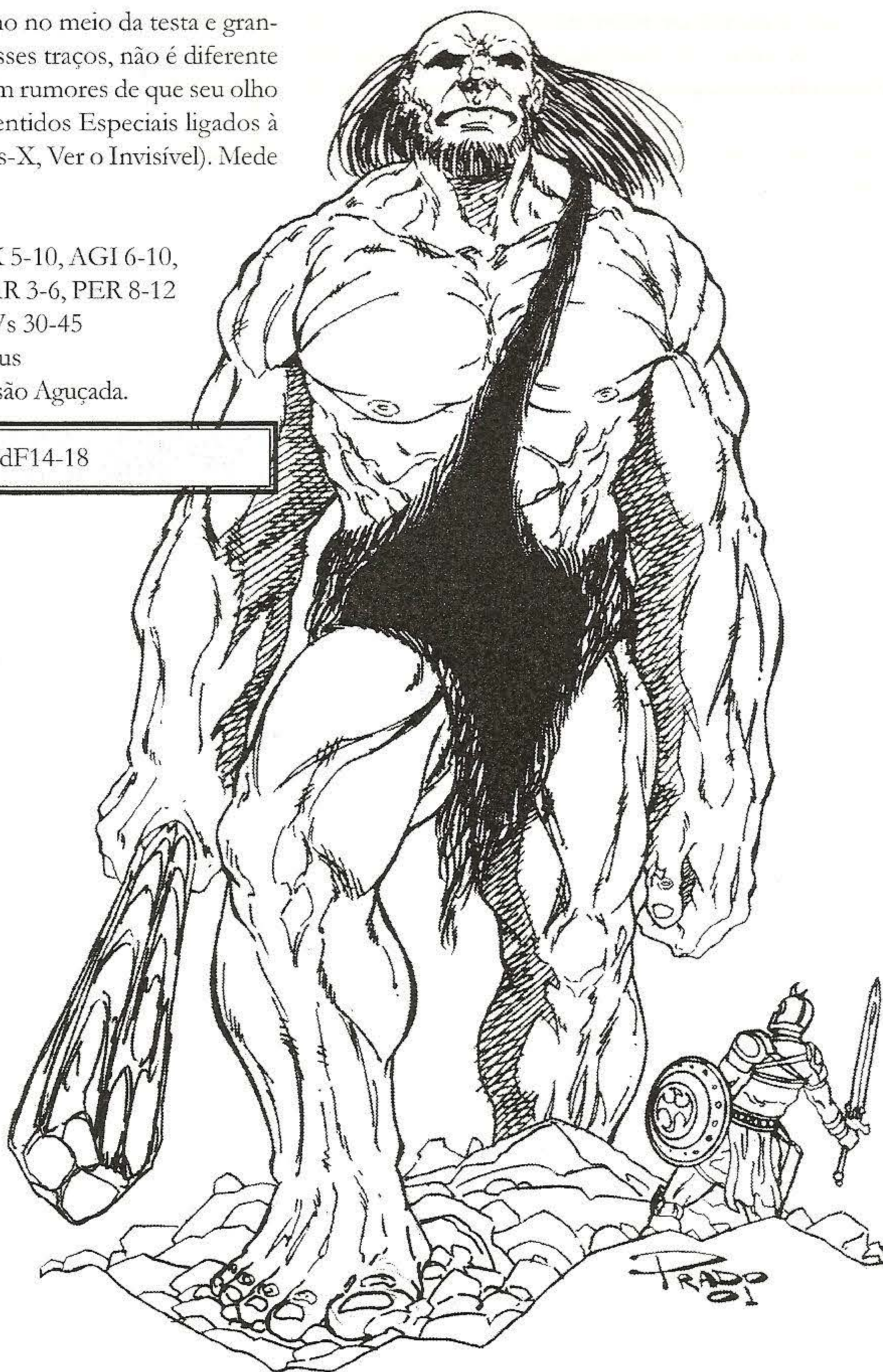
CON 28-38, FR 28-38, DEX 5-10, AGI 6-10,
INT 14-18, WILL 14-18, CAR 3-6, PER 8-12
#Ataques [1], IP 2 (Pele), PVs 30-45
Clava 85/65 dano 3d6+bônus
Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada.

F13-22, H3-4, R7-9, A4-7, PdF14-18

GIGANTE REAL

Um dos tipos mais poderosos de gigante, capaz de enfrentar as maiores máquinas de guerra. Costuma ter em média 50m de altura.

CON 38-48, FR 38-48, DEX 5-10, AGI 6-10,
INT 8-12, WILL 4-8, CAR 3-6, PER 8-12
#Ataques [1], IP 4 (Pele), PVs 50-75
Clava 85/65 dano 4d6+bônus

F20-40, H3-4, R20-40, A10-30, PdF10-40 (em Poder de Gigante, esses números equivalem a F2-4, R2-4, A1-3, PdF1-4).

Gnolls

"Hã?! Então eles SE RENDERAM?!
O que fazemos agora, chefe?"
— Donnerak Sandrway, soldado mercenário

CON 8-12, FR 8-12, DEX 8-12, AGI 8-12,
INT 8-12, WILL 8-12, CAR 3-6, PER 8-12
#Ataques [1], IP 0, PVs 8-12
Arma 35/35 dano por arma
(Lança 1d10, Espada 1d6 ou Clava 1d6)

F2, H1-3, R2, A1, PdF1-2

A raça dos gnolls é composta por humanóides que parecem meio humanos, meio hienas. Eles vivem e se organizam como cães selvagens, formando matilhas e vagando em busca de caça. Costumam atacar viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos. São carnívoros, mas em geral não devoram suas vítimas: apenas roubam seus mantimentos.

Os gnolls usam lanças rústicas, tanto para lutas corpo-a-corpo quanto arremessos. Às vezes usam também espadas que capturam de seus inimigos ou clavas feitas com pedaços de madeira ou árvores. Não são muito corajosos; confiam em emboscadas e na vantagem numérica para vencer (andam em bandos de 1d6x4+10 indivíduos). São encontrados mais freqüentemente na Grande Savana, mas também atacam nas regiões mais desabitadas do Reinado — especialmente junto às estradas.

Uma coisa curiosa sobre os gnolls é que eles consideram a rendição um ato de honra! Quando estão perdendo uma luta, ou quando percebem que o inimigo é muito superior, eles imediatamente se rendem — esperando receber a liberdade, ou ser aceitos como parte de seu bando.

Da mesma forma, um gnoll SEMPRE aceita a rendição de um inimigo (mas isso não quer dizer que vai aceitá-lo como parte do bando). Quando alguém ataca um gnoll que já havia se rendido, ou quando ataca após se render, essa pessoa é considerada "maligna" e caçada sem descanso por todas as matilhas da região!

Goblinóides

"A união faz a força."
— ditado popular

Existe em Arton uma grande variedade de humanóides monstruosos, caricaturas selvagens e bestiais dos seres humanos. Embora mais fortes e resistentes, tais bestas nunca conseguiram sobrepujar raças mais civilizadas como os humanos, elfos e anões. Pelo menos, não até agora...

Nos últimos tempos os goblinóides estão inspirando respeito — e principalmente temor — entre as outras raças de Arton. A destruição do reino élfico de Lenórien e a formação da Aliança Negra podem ter sido apenas o início da ascensão desse povo maligno...

Tecnicamente, entre todos os humanóides monstruosos, apenas três raças são classificadas como goblinóides: goblins, hobgoblins e bugbears.

GOBLINS

Os goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m). Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Vivem no subsolo e enxergam no escuro, como os anões e elfos. Ao contrário de outros goblinóides, goblins podem ser encontrados não apenas em Lamnor, mas em praticamente qualquer ponto de Arton. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em Artonsul, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga uma grande loba-das-cavernas.

SOLDADO
CON 5-8, FR 5-8, DEX 5-8, AGI 8-12,
INT 5-8, WILL 5-8, CAR 3-6, PER 12-16
#Ataques [1], IP 0, PVs 5-8
Arma 25/25 dano por arma

F0, H1, R1, A0, PdF0-1

SUBCHEFE/CHEFE
CON 7-11, FR 7-11, DEX 7-11, AGI 8-12,
INT 5-11, WILL 5-11, CAR 6-9, PER 12-17
#Ataques [1], IP 0, PVs 7-11
Arma 35/35 dano por arma

F0, H1, R1, A1, PdF0-3

XAMÃ:
CON 7-11, FR 7-11, DEX 7-11, AGI 8-12,
INT 5-11, WILL 5-11, CAR 6-9, PER 12-17
#Ataques [1], IP 1, PVs 7-11
Adaga 25/20 dano 1d3+1
Pontos de Magia 3-7
Caminhos: Água, Terra, Ar, Trevas

F0, H0, R1, A0, PdF0, Clericato, Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2

CAVALEIRO
CON 7-13, FR 7-13, DEX 7-13, AGI 8-12,
INT 5-11, WILL 5-11, CAR 6-11, PER 12-17
#Ataques [1], IP 3 (armadura), PVs 10-15
Espada Curta 45/20 dano 1d6+1

F0, H1, R1, A0, PdF0, Animais (apenas lobos), Aliado ou Parceiro (loba-das-cavernas)

HERÓI
CON 11-16, FR 11-17, DEX 11-15, AGI 8-12,
INT 5-11, WILL 5-11, CAR 6-11, PER 12-17
#Ataques [1], IP 4 (armadura), PVs 10-17
Espada Curta 45/30 dano 1d6+1

F1, H1, R1, A0, PdF0, Animais (apenas lobos), Aliado ou Parceiro (loba-das-cavernas)

HOBGOBLINS

São aparentados aos goblins, mas maiores (do tamanho de um ser humano), mais fortes e mais cruéis, incapazes de viver entre os humanos como fazem os goblins. Costumam viver em grandes tribos nos subterrâneos e mostram um nível tecnológico superior às outras raças goblinóides (a maioria deles tem uma Especialização da Perícia Máquinas, e uns poucos têm até Genialidade). Depois de massacrar seus inimigos elfos, os hobgoblins e suas máquinas de guerra agora fazem parte da Aliança Negra.

SOLDADO HOBGOBLIN

CON 7-15, FR 7-15, DEX 7-12, AGI 8-12,
INT 5-11, WILL 5-11, CAR 6-9, PER 12-17
#Ataques [1], IP 2 (armadura), PVs 9-16
Arma 35/30 dano por arma

F2, H1-2, R2, A1-3, PdF0

ARQUEIRO HOBGOBLIN

CON 7-12, FR 7-12, DEX 7-14, AGI 8-12,
INT 5-11, WILL 5-11, CAR 6-9, PER 12-17
#Ataques [1], IP 1 (armadura), PVs 9-16
Arco e Flecha 40/0 dano 1d6+1

F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-3, Tiro Múltiplo

SARGENTO/CAPITÃO HOBGOBLIN

CON 12-18, FR 12-19, DEX 7-12, AGI 8-15,
INT 5-14, WILL 5-14, CAR 6-12, PER 12-17
#Ataques [1], IP 3 (armadura), PVs 15-20
Arma 45/40 dano por arma

F1-3, H2-3, R2-3, A2-3, PdF1-3

XAMÃ HOBGOBLIN

CON 7-12, FR 7-12, DEX 7-12, AGI 8-12,
INT 11-14, WILL 15-18, CAR 6-12, PER 12-17
#Ataques [1], IP 0, PVs 9-16
Cajado 35/30 dano 1d6
Pontos de Fé: 3-10
Caminhos: Água, Espíritos, Terra, Trevas

F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-3, Clericato, Água 1-2, Fogo 0-1, Terra 1-3, Trevas 1-2

BUGBEARS

São também conhecidos como goblins gigantes, porque trata-se simplesmente de goblins enormes medindo 2,70m de altura, extremamente peludos (daí o "bear", que significa "urso"). Apesar de seu andar desajeitado, eles conseguem se mover em grande silêncio e atacar de surpresa. O próprio general Thwor Ironfist, comandante da Aliança Negra, é também um bugbear — mas excepcionalmente maior e mais forte que a média.

SOLDADO BUGBEAR
CON 7-18, FR 14-19, DEX 7-12, AGI 8-12,
INT 5-9, WILL 5-9, CAR 6-9, PER 12-15
#Ataques [1], IP 1 (armadura), PVs 12-20
Arma 45/30 dano por arma

F2-3, H2, R3, A1-2, PdF0

CAPITÃO BUGBEAR
CON 17-21, FR 15-21, DEX 12-18, AGI 12-16,
INT 9-15, WILL 11-15, CAR 12-15, PER 12-15
#Ataques [1], IP 3 (armadura), PVs 20-25
Arma 55/40 dano por arma

F3-4, H3, R4, A2-3, PdF1-3

XAMÃ BUGBEAR
CON 12-15, FR 12-15, DEX 12-15, AGI 8-12,
INT 11-16, WILL 15-16, CAR 6-12, PER 12-17
#Ataques [1], IP 0, PVs 15-20
Cajado 45/30 dano 1d6+bônus
Pontos de Fé: 3-10
Caminhos: Água, Espíritos, Terra, Trevas

F2, H2-3, R3, A2-3, PdF0, Clericato, Ar 1, Água 1-2, Fogo 1, Terra 1-3, Trevas 1-2

Golens

"O deuses já fizeram sua parte. Agora chegou nossa vez."
— Karl Mechatti, o Mestre dos Golens

Golens são criaturas mágicas construídas por magos e clérigos poderosos — ou, às vezes, até mesmo pelos deuses! — a partir de materiais diversos como madeira, metal, pedra ou até carne. O golem é uma espécie de robô ou andróide medieval.

Golens seguem todas as regras para Personagens Construtos. Eles nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, Magias que afetam a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Eles nunca recuperam Pontos de Vida — nem com descanso, nem através de cura, Magia, poções ou itens mágicos. Podem ser consertados, mas apenas por alguém que possua a Perícia Máquinas: um Teste bem Sucedido restaura 1 PV em meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do Mestre, o conserto também pode levar até um dia sem Testes.

Golens não podem ser magos, clérigos ou usar Magia. Também não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um golem que chegue a 0 PVs estará destruído, mas ainda pode ser consertado com a Perícia Máquinas. Um golem não recebe Pontos de Experiência em uma Aventura durante a qual tenha sido destruído.

Personagens Jogadores podem ser golens "normais" pelo custo normal para Construto (2 pontos de Aprimoramento ou Vantagem). Eles também podem, como opção, possuir as seguintes Vantagens e Desvantagens:

• **Membros Extras (+2 pontos cada):** embora esta seja uma Vantagem Única, golens podem possuir braços ou tentáculos extras. Para eles cada Membro Extra tem um custo menor (2 pontos em vez de 3).

• **Membros Elásticos (+1 ponto):** como no caso anterior, golens podem ter esta Vantagem Única como se fosse uma Vantagem normal.

Golens-Árvore

"Às vezes sinto que eles foram deixados como presente para mim... para cuidar de mim..."
— Lisandra, druida

Uma das muitas lendas sobre a origem de Galrasia fala de um grande druida chamado Galron — o mais poderoso que este mundo já viu. Há muitos séculos, quando chegou sua época de se reunir aos deuses, Galron escolheu uma ilha para morrer; tamanha era a energia vital emanada pelo druida, que a ilha tornou-se uma tempestade de vida em todas as formas. Antes de morrer, contudo, o druida dedicou seus últimos anos à construção de um exército de guardiões para aquele paraíso; os golens-árvore.

Golens-árvore são criaturas construídas a partir de árvores vivas — as primeiras criaturas artificiais com um ciclo vital completo: elas crescem, se alimentam, se reproduzem e morrem. Ao contrário de outros golens, têm uma inteligência rudimentar — e portanto podem sentir medo e não são imunes a Magias que afetam a mente. Golens-árvore existem em muitas espécies (algumas podem até mesmo ser encontradas fora de Galrasia), mas há três variedades principais: galhada, espada-da-floresta e árvore-matilha.

GALHADA
Uma criatura com aspecto de cervo, mas feita de xaxim e com chifres de madeira. Comportam-se de forma muito parecida com cervos normais; são dóceis, assustadiços e vivem em rebanhos. Apenas os machos têm chifres; as fêmeas produzem, em vez de leite, uma seiva adocicada com gosto de mel, com grande valor alimentício e altíssimo preço em Vectora.

CON 10-15, FR 8-12, DEX 5-8, AGI 5-12,
INT 3-5, WILL 3-5, CAR 5, PER 10-12
#Ataques [1], IP 0-1, PVs 10 a 15
Dano por chifres 40/0 dano 1d6

F2, H3-4, R1-2, A1, PdF0, Aceleração.

ESPADA-DA-FLORESTA
Este ser vegetal tem forma humanóide, magro, com um esqueleto interno de madeira e uma grade no lugar do rosto. São naturalmente fortes e usam como arma uma espada longa de madeira, muito dura e coberta de espinhos. Ela é uma Arma Especial, que perde suas propriedades quando afastada da criatura por mais de sete dias. Mesmo assim, é uma arma de boa qualidade — muito visada por certos clérigos e druidas proibidos de usar armas metálicas. Quando perde sua arma, a criatura faz brotar outra de seu antebraço direiro. Isso leva uma

semana. Espadas-da-floresta têm são quase invisíveis em seu ambiente natural. Eles não sofrem nenhum dano por contusão ou esmagamento e apenas metade do dano por perfuração. Sofrem dano normal por fogo e frio, mas ataques luminosos ou elétricos fazem com que cresçam, ganhando os Pontos de Vida que deveriam perder.

Na natureza, espadas-da-floresta são encontrados em pequenos grupos familiares. As fêmeas também têm espadas e sabem lutar, mas geralmente são protegidas pelos machos. Eles se reproduzem de forma peculiar: na época da postura, nascem frutos em várias partes do corpo da mãe. Quando maduros, os frutos são enterrados em um canteiro — de onde brotam pequenos embriões, que crescem e se desenvolvem como plantas normais. Ao atingir a maturidade, os jovens se destacam do solo e ganham a mobilidade dos adultos. Dizem que os frutos da espada-mãe têm propriedades mágicas, mas essas histórias nunca foram confirmadas.

CON 10-20, FR 8-20, DEX 5-12, AGI 5-12,
INT 5-12, WILL 3-6, CAR 0, PER 10-12
#Ataques [2], IP 1-2, PVs 15 a 25
Garras 50/50 dano 1d10

F3, H2, R3, A3, PdF0, Aliado (às vezes o Parceiro), Arma Especial, Invisibilidade.

ÁRVORE-MATILHA

Uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes, a árvore-matilha se parece com um imenso e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre patas disformes. Em vez de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo, todas rosnando e uivando como cães do inferno!

A árvore-matilha ataca simplesmente mordendo com suas cabeças de lobo — ela tem uma cabeça para cada 6 Pontos de Vida. Cada vez que a criatura perde 6 PVs, uma cabeça morre (ataques contra o tronco são inúteis). Embora não tenha olhos, a criatura pode enxergar no escuro e vê coisas invisíveis. Seu uivo aterrador obriga as vítimas a fazer um Teste de Resistência para não fugirem apavoradas durante dez rodadas. A árvore pode emitir esse uivo uma vez por dia para cada cabeça viva.

CON 20-40, FR 20-50, DEX 5-8, AGI 5-15,
INT 5-10, WILL 3-6, CAR 0, PER 10-15
#Ataques [por cabeça], IP 2-5, PVs 25 a 100+
Dano por mordida 75/0 dano 1d10

F3, H2, R1-10, A2, PdF0, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível), Resistênca à Magia

Golfinho

"Eles adoram brincar! Eu também!"
— Nielendorane, arquimaga elfa

CON 20-25, FR 20-25, DEX 0, AGI 10-15,
INT 3-5, WILL 3-6, CAR 15, PER 15-18
#Ataques [1], IP 2, PVs 20-25
Pancada 55/0 dano 1d6

F1, H3, R1, A0, PdF4 (Ar/Som), Sent. Especiais (Sonar)

O golfinho artoniano é muito parecido com o golfinho da Terra, apenas um pouco maior. Mas a grande diferença é que eles podem usar seu sonar como arma — seja para atordoar ou matar.

Em geral, quando desejam apenas abater peixinhos para comer ou nocautear predadores, eles optam pelo disparo atordoador — que não causa dano, apenas ataca o sistema nervoso do alvo. A vítima deve fazer um Teste de Resistência-1; falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 10 minutos, menos 1 minuto para cada ponto de Resistência da vítima (alguém com R2 ficará atordoado 8 minutos).

Quando muito assustado, acreditando estar realmente em perigo, o golfinho pode emitir um gincho de alta-frequência capaz de arrancar a carne dos ossos! Felizmente, apesar desse imenso poder de destruição, golfinhos são mansos, afetuosos e muito inteligentes. Apreciam muito a companhia humana — eles são conhecidos por acompanhar embarcações e nadadores, fazendo piruetas à sua volta e pedindo afagos.

Muitas tribos de elfos-do-mar consideram os golfinhos seus semelhantes. Embora alguns elfos-do-mar consigam se transformar em golfinhos, eles não possuem o ataque sônico.

Gondo

"Não fui acordado por nenhum rosnar ou barulho estranho. Mas, estranhamente, a terra tremia! Um tremor leve, sorrateiro, em nada parecido com os tremores naturais que já presenciei."

— Adrian Worchire, aventureiro

CON 20-24, FR 20-24, DEX 16-20, AGI 16-24,
INT 3-5, WILL 3-5, CAR 0, PER 16-18
#Ataques [3], IP 2 (pele), PVs 30-35
Garras (x2) 75/60 dano 1d6+5
Mordida 60/0 dano 1d6 ou
Chifres 75/0 dano 1d6+3
Possui Invisibilidade de 90% na escuridão
Pode fazer um ataque de carga com os chifres, que precisa de pelo menos 10m de distância, mas causa dano de 2d6+6.

F2, H2, R2, A2, PdF0, Invisibilidade (apenas à noite)

Um gondo é uma fera monstruosa, criada magicamente por um antigo feiticeiro em um passado distante. Mede aproximadamente 3m de altura e pesa não menos de 300 quilos. Sua cara assemelha-se à de um gorila com orelhas humanas e da fronte saem chifres longos, retorcidos como os de um cabrito-montês. Sua postura não é ereta, pois anda inclinado como um troglodita. Tem apenas dois dedos e um polegar em cada mão, de onde saltam garras afiadas. Os pés são como patas de macaco. Seu couro é muito resistente, coberto de pêlos.

O gondo é um caçador noturno, que perambula pela escuridão e devora o que puder agarrar. Apesar do grande tamanho, é muito difícil perceber sua aproximação: enquanto está vivo, o gondo gera uma aura mágica que camufla seu corpo com a noite. Ele também não produz nenhum ruído, exceto pelos leves tremores de terra provocados por seus passos (um descuido do mago que o criou).

Durante o dia o gondo geralmente dorme em cavernas. Qualquer ação sua durante o período diurno, mesmo no escuro, provoca redutor de -1. E quando a criatura é exposta diretamente à luz do sol, sofre redutor de -3 e tenta fugir.

Em combate, o gondo faz três ataques por turno com as duas garras e mordida. Ele também pode atacar com os chifres, embora prefira usá-los apenas contra outros machos pela posse de fêmeas. Se tiver a chance de correr, o ataque com os chifres causa dano dobrado.

Górgon

"Olé, toro!"

— Holgo Darogo, aventureiro halfling (últimas palavras)

CON 36-46, FR 40-44, DEX 3, AGI 12-16,
INT -, WILL -, CAR 0, PER 12-16
#Ataques [1], IP 6 (pele), PVs 50-60
Chifres 75/0 dano 2d6+8 ou
Carga (precisa de 10m p/ correr) 50/0 dano 5d6+5
Bafo de gás venenoso (1 vez a cada 5 rodadas) em um raio de 3m, causando petrificação.

F4, H2-3, R3, A3, PdF0, Ataque Especial (Força).

O górgon é um monstro parecido com um grande touro, mas revestido com pequenas placas metálicas. Dizem que eles foram criados pelos deuses como guardas para vigiar lugares proibidos — mas alguns já foram encontrados em estado selvagem, liderando rebanhos de búfalos normais.

Em combate, o górgon ataca com os chifres e causa dano por Força+1d6. Seu Ataque Especial consiste em correr contra o alvo, causando dano por Força+3d6 (e com o redutor normal de H-1).

Contudo, o ataque mais temível do górgon é expelir pela boca e fendas da armadura uma nuvem de gás, que envolve quaisquer criaturas à distância de combate corporal (cerca de 3m de raio). Todas as vítimas devem ser bem sucedidas em um Teste de Resistência, ou são transformadas em pedra — o mesmo efeito da Magia Petrificação. Desnecessário dizer, o próprio górgon não é afetado por essa Magia, mesmo quando lançada por outras pessoas.

Grama Carnívora

"Não pise na grama."

— ditado popular

Certas regiões da Grande Savana são evitadas por quase todo tipo de animal. Embora pareçam campos comuns, cobertos de grama verde e brilhante, são na verdade terrenos de caça para uma terrível planta predatória.

Quando uma criatura pisa em uma área de grama carnívora será agarrada pelas folhas, que se enroscam nas pernas e pés. Livrar-se exige um Teste bem sucedido de Força; se tiver sucesso, a vítima consegue avançar um passo — mas terá que fazer novos Testes para sair completamente da área. Se falhar, será derrubada e deverá fazer outro Teste para conseguir ficar de pé. Se falhar novamente (ou seja, falhando em

dois Testes seguidos), a vítima será firmemente amarrada ao chão, onde a grama começa a secretar uma enzima digestiva que provoca 1 ponto de dano por turno até a morte.

A grama só consegue agarrar vítimas que estejam paradas ou andando — não correndo. Criaturas voadoras podem se soltar com um único Teste bem sucedido. Teleporte permite escapar sem a necessidade de Testes.

Aquela parte da grama (pelo menos um metro quadrado) soltará sua vítima se sofrer 1d6 pontos de dano, mas qualquer dano provocado à grama também será aplicado à vítima. Personagens que possuam Eletricidade podem usá-la para tentar destruir a grama, mesmo que estejam completamente presos.

A grama carnívora pode existir em áreas de até mil metros quadrados, formando pequenas "ilhas". Ela geralmente cresce à volta de uma grande árvore, para apanhar vítimas que venham comer seus frutos ou descansar à sua sombra; e também à beira de rios e lagos, para apanhar animais que venham beber. Uma área de grama carnívora também pode viver em simbiose com o tatu-traiçoeiro.

Tatu-Traiçoeiro: este pequeno mamífero tem o aspecto de um tatu-bola, trazendo na couraça o desenho sinistro de um crânio. Ele é o único animal que a grama não molesta. Na verdade eles vivem em simbiose. O tatu faz sua toca bem no centro de uma área de grama carnívora; quando ameaçado, ele rapidamente se refugia na toca — e qualquer predador que tente persegui-lo será apanhado pela grama. Assim, o animal recebe proteção enquanto o vegetal aumenta suas chances de caça.

Grandes Felinos

"Aqui, gatinho! Vem, gatinho..."
— Hyaku-nen, o Imortal (dilacerado)

Em um mundo de grifos, gafanhotos-tigres, lagartos-gigantes e outras ameaças selvagens, animais "normais" como leões e tigres parecem quase inofensivos! Contudo, eles existem em Arton e podem levar aventureiros desatentos à morte...

LEÃO

O leão artoniano é maior e mais perigoso que o leão africano da Terra. Medindo até 4m, ele lembra muito mais o leão-gigante da pré-história terrestre. Quando caça, o leão macho geralmente surge rugindo diante das vítimas, forçando-as a fugir na direção das 1d6 fêmeas que aguardam de tocaia. É encontrado apenas em Lamnor.

CON 24-36, FR 24-36, DEX 3, AGI 16-24,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 2-5, PER 16-24
#Ataques [3], IP 1 (pele), PVs 35-50
Garras (x2) 75/60 dano 1d6+9
Mordida 65/0 dano 2d6
Pode saltar grandes distâncias
Possui sentidos aguçados e visão noturna

F2-3, H2-3, R2, A0, PdF0.

TIGRE

Em Arton não existem mais tigres em estado selvagem; seu habitat natural, a ilha de Tamu-ra, foi devastado pela Tormenta — levando o animal à beira da extinção. Agora eles são extremamente raros, vistos apenas em alguns shows circenses (entre eles o Circo dos Irmãos Thiannate), espetáculos de arena ou palácios de Nitamu-ra.

CON 22-36, FR 22-36, DEX 3, AGI 14-24,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 2-5, PER 16-24
#Ataques [3], IP 1 (pele), PVs 35-50
Garras (x2) 70/60 dano 1d6+8
Mordida 75/0 dano 2d6+1

F2-3, H2-3, R2, A0, PdF0

LEOPARDO

Este caçador solitário prefere atacar em selvas e florestas, matando a presa e depois levando-a para ser devorada no alto de uma árvore. A variedade com pêlo amarelo e manchas escuras existe em Lamnor, onde disputa caça com os leões. Uma outra espécie, o leopardo-das-neves, habita as Montanhas Uivantes.

CON 12-18, FR 12-18, DEX 3, AGI 14-24,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 2-5, PER 16-24
#Ataques [3], IP 0, PVs 15-25
Garras (x2) 60/60 dano 1d6+3
Mordida 55/0 dano 2d6

F2, H3-4, R1, A0, PdF0.

Em 3D&T, todos os grandes felinos fazem até três ataques por turno: duas garras (Força-1d) e uma mordida (Força).

Grandes Símios

"Klunc não gosta de ninguém metido a esperto!"
— Klunc, o bárbaro

BABUÍNO

Os babuínos são macacos de focinho comprido e grandes presas. Eles se comportam de forma parecida com os lobos, mas são muito mais espertos. Vivem em grandes bandos (10 a 30) e são onívoros, mas atacam e devoram qualquer criatura menor e mais fraca. Embora consigam subir em árvores, preferem habitar os campos e savanas.

Babuínos possuem a coloração azulada ou cinza-escuro, com o focinho branco com detalhes avermelhados. O grito de guerra de um grupo pode ser ouvido a quilômetros de distância.

CON 12-18, FR 12-18, DEX 6-12, AGI 12-24,
INT 2-5, WILL 2-5, CAR 6-10, PER 16-24
#Ataques [1], IP 0, PVs 12-24
Garras 60/60 dano 1d6+3

F1, H3, R0, A0, PdF0

CHIMPANZÉ

O mais inteligente dos grandes símios vive em clãs familiares. Embora se alimentem principalmente de frutas e insetos, podem caçar e matar pequenos animais. São muito mais fortes do que parecem, capazes de desmembrar um ser humano facilmente. O chimpanzé é conhecido por arremessar esterco quando irritado.

CON 15-21, FR 14-21, DEX 8-12, AGI 16-24,
INT 2-5, WILL 2-5, CAR 2-8, PER 16-24
#Ataques [1], IP 0, PVs 15-20
Briga 70/60 dano 1d6+5 ou
Mordida 75/0 dano 1d3

F1, H2-3, R0, A0, PdF0, Arena (florestas).

GORILA

Como os chimpanzés, gorilas vivem em grandes clãs familiares sob o comando de um macho maior e mais forte (F3, R3). Eles são agressivos com estranhos, mas sua confiança pode ser conquistada com tempo e paciência. Gorilas comuns vivem nas florestas e montanhas próximas à Grande Savana. Gorilas brancos podem ser encontrados nas Montanhas Uivantes.

CON 24-28, FR 24-36, DEX 8-12, AGI 16-20,
INT 2-5, WILL 2-5, CAR 2-8, PER 12-18
#Ataques [2], IP 1 (pele), PVs 20-24
Briga (x2) 50/50 dano 1d6+5

F2, H2, R2, A1, PdF0, Arena (florestas ou montanhas).

ORANGOTANGO

Entre os grandes macacos, apenas gorilas são maiores que os orangotangos. Infelizmente, da mesma forma que o tigre, o orangotango artoniano era nativo de Tamu-ra; com seu habitat natural destruído, eles agora são raríssimos e existem só em cativeiro.

CON 48-58, FR 48-56, DEX 8-12, AGI 6-12,
INT 2-5, WILL 2-5, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [2], IP 6 (pele), PVs 70-80
Garras (x2) 60/50 dano 3d6+14

F2, H2-3, R2, A0, PdF0

GORILA GIGANTE

Lugares remotos como Galrasia podem abrigar o lendário gorila gigante, que dizem possuir quase 18m de altura, e uma força fenomenal.

CON 48-58, FR 48-56, DEX 8-12, AGI 6-12,
INT 2-5, WILL 2-5, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [2], IP 6 (pele), PVs 70-80
Garras (x2) 60/50 dano 3d6+14

F8, H3, R7, A3, PdF4.

Grifo

"Más notícias viajam montadas em grifos."
— ditado popular

CON 24-36, FR 30-36, DEX 3, AGI 8-16,
INT 2-5, WILL 12-15, CAR 2-8, PER 16-24
#Ataques [3], IP 1, PVs 26-36
Garras 60/60 dano 1d10+5
Bicada 65/0 dano 1d6
Pode voar com velocidade de 25m/s

F2-3, H5-7, R3-4, A1-2, PdF0, Aceleração, Levitação

Grifos estão entre as criaturas mais majestosas de Arton. São animais com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. Fazem três ataques por turno com as garras (dano por Força) e o bico (Força +1d6). São provavelmente as criaturas voadoras mais rápidas que existem, superando até os dragões.

Em estado selvagem, grifos podem ser encontrados em regiões montanhosas, em bandos formados por um macho e um harém com algumas fêmeas (grifos machos têm juba, como os leões). Quando criados desde filhotes, contudo, podem ser domesticados: cavalgar grifos é comum em Arton, seja em tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os Guardas da Cidade de Triunphus, que usam montarias voadoras para enfrentar o monstro Moóck.

Um grifo domesticado e bem cuidado será sempre fiel a seu tratador. Existe apenas uma dificuldade em lidar com eles: grifos ADORAM carne de cavalo, seu prato favorito. Evitar que um grifo ataque qualquer cavalo próximo exige um Teste de H-3.

Guerreiro da Luz

"A raça humana tem grande potencial para a destruição, mas também produz artefatos poderosos em defesa do bem. Eis porque eu os protejo."
— Paladino de Arton

CON 24-30, FR 24-30, DEX 12-16, AGI 12-16,
INT 12-16, WILL 12-16, CAR 12-18, PER 16-24
#Ataques [2], IP 6 (armadura), PVs 30-36 (+heróicos)
Espada (x2) 80/60 dano 1d10+6 Vorpal
Invulnerável a Magias do Caminho da Luz
Três vezes ao dia, pode disparar um raio de luz de 4d6+6

F2-3, H3-5, R2-5, A4-5, PdF4 (luz), Arma Especial (Sagrada, Vorpal), Reflexão, Invulnerabilidade (Luz), Vulnerabilidade (Trevas), Código de Honra dos Heróis e da Honestidade

Esta criatura tem a aparência de um guerreiro usando uma couraça feita de vidro — sob a qual circula algo que parece luz líquida, resultando em uma figura de brilho impressionante. Trata-se de um golem, um construto artificial, criado por sacerdotes. Eles têm como missão proteger locais sagrados de grande importância.

Apesar da forma vítrea, o Guerreiro da Luz não tem nada de frágil: sua armadura é tão resistente quanto qualquer peça metálica, bem como sua espada e escudo. Ele não pode ser danificado ou cegado por nenhum ataque ou Magia baseados em Luz — mas, por outro lado, tem Vulnerabilidade contra Magia das Trevas.

A espada transparente do Guerreiro da Luz é uma Arma Especial Sagrada, Vorpal. O escudo tem o poder de refletir

ataques feitos com Poder de Fogo (conforme as regras da Vantagem Reflexão). Estas peças estão presas ao corpo do Guerreiro e só podem ser removidas com sua total destruição. Ele também pode disparar pela fenda do elmo um raio luminoso (dano por PdF).

O Guerreiro da Luz é construído de forma a seguir os mesmos ideais de um paladino: ele segue o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade. Estes leais soldados são utilizados como guardas em templos e outros locais sagrados de deuses como Azgher, Khalmyr, Lena, Tanna-Toh, Valkaria e Wynna.

Halflings

"Será lamentável o dia em que vou precisar da ajuda de alguém tão pequeno e fraco!"
— Kellandar, guerreiro minotauro

Halfling. A palavra vem de "half of something", que significa "metade de alguma coisa" — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura. Também conhecidos como hobbits, pés peludos ou apenas "pequeninos", eles têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos.

A origem dessa raça em Arton é controversa. Alguns dizem que eles foram criados por Hynnin, o Deus da Trapaça. Outros estudiosos afirmam que eles são na verdade descendentes dos elfos, anões e humanos, pois apresentam características das três raças. E existe ainda uma lenda sobre uma grande caravana dessas criaturas que teria, no passado remoto, chegado a Arton através de um dos portais místicos do Deserto da Perdição — estabelecendo-se no reino hoje conhecido como Hongari, ou as Colinas dos Bons-Halflings.

É difícil para os halflings encontrar seu lugar entre os aventureiros. Eles não são muito fortes, nem têm afinidade com Magia. Assim, quase todos se tornam clérigos ou ladrões. Na verdade, a ladinagem é o recurso mais acessível para essas criaturas pequenas e furtivas, mas esses trabalhadores pacatos não gostam de ladrões — e um ladino dificilmente seria bem recebido em uma comunidade halfling.

Alguns halflings são bons artistas e cantores, tornando-se bardos; ou então amigos da natureza, dedicando-se à carreira de druida. Eles têm um senso de humor simples, intermediário entre a rudeza dos anões e a sutileza dos elfos. Entre amigos, halflings são gentis e observadores, mas nunca atrevidos. No entanto, sua companhia pode ser enfadonha se eles estão contentes ou exageraram no vinho...

Extremamente sociáveis, os halflings são bem aceitos entre todas as raças. Anões os toleram, achando-os calmos e inofensivos. Elfos apreciam a companhia dos pequeninos, pois sabem o apreço que essas criaturinhas têm pela natureza. Os goblins em geral não têm problemas em lidar com halflings, visto que ambos têm uma pequena "quedinha" para o crime. E os humanos gostam dos halflings, sempre hospitaleiros e gentis com todos.

Povo trabalhador e pacífico, os halflings gostam de levar a vida sem pressa. Quase todos preferem um vilarejo ou comunidade rural aos agitados centros urbanos como Valkaria ou Vectora. Esse comportamento é visto por alguns como sedentário e conformista, enquanto outros acreditam que os halflings estão mais do que certos em desejar conforto. Apenas os mais atrevidos e ambiciosos membros da raça escolhem a carreira de aventureiros, e esses são bem poucos.

Sua apreciação pelo conforto vem, naturalmente, acompanhada por um bom paladar. Embora os elfos sejam conhecidos por seu paladar refinado e pratos exóticos, não existe raça com maior talento para a culinária que os halflings — a maioria das famílias reais de Arton adota membros desta raça como chefes de cozinha. Suas guloseimas mais famosas e conhecidas são os bolinhos de fubá (existe entre eles um jogo conhecido como Loomi, onde vence que consegue comer o maior número de bolinhos), pernis de cabrito recheados com tabaco e o gloom — um preparado mal-cheiroso feito de leite azedo, fumo e temperos diversos. Extremamente revigorante, cada porção de gloom recupera 1 Ponto de Vida. Infelizmente para os aventureiros que pensam em fazer estoques desse prato, o gloom deve ser consumido imediatamente após o preparo, ou perde suas propriedades.

E, finalmente, temos o "esporte" favorito dos halflings — o arremesso de pedras. Para esse propósito eles desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos, desde a simples e tradicional funda até engenhocas complicadas. Eles possuem até mesmo o tai-tai, um tipo de "mini-catapulta" portátil que pode ser presa ao braço, capaz de igualar um arco longo em alcance e dano; e também o tei-dotei, uma catapulta desmontável que pode ser transportada por duas pessoas (ou três halfings) e armada rapidamente no campo de batalha, como um tipo de "lança-morteiros" medieval (essa arma tem PdF5, podendo ser disparada a cada 3 rodadas, sendo necessários pelo menos dois halflings para operá-la). Embora o povo halfling use essas peças em esportes de competição, aqueles que se tornam aventureiros encontram no arremesso de pedras sua arma mais eficiente.

Por serem tão pequenos, halflings não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos (como se tivessem a Desvantagem Modelo Especial). Em 3D&T, um halfling recebe +1 em Habilidade, +1 em Poder de Fogo (até um máximo de H5 e PdF5) e -2 em Força (até um mínimo de F0). Como os anões, halflings têm Resistência à Magia. Ser um halfling, para um Personagem Jogador, é uma Vantagem Única de 1 ponto.

Harpia

"Por ali... parece que estou ouvindo alguém cantar..."
— Lança de Ouro, cavaleiro de Khalmyr (desaparecido)

CON 24-30, FR 20-26, DEX 12-16, AGI 12-16,
INT 12-24, WILL 12-24, CAR 2-4, PER 16-20
#Ataques [2 ou 1], IP 2, PVs 26-36
Garras (x2) 40/40 dano 1d6+3 ou
Flechas 85/0 dano 1d6+veneno (3d6)
Podem voar com velocidade de 20m/s
Seu canto pode enfeitiçar os oponentes (ver descrição).

F2-3, H3-5, R2-3, A1, PdF2-3, Levitação

Estas horrendas criaturas parecem bruxas com pernas, asas e cauda de águia. Elas se reúnem em pequenos bandos de 1d6+1 que ficam escondidos em ruínas e cavernas, onde aguardam por suas vítimas. Embora sejam monstros raros, podem ser encontrados em quase todas as regiões de Arton — até mesmo dentro do Reinado.

Carnívoras, as harpias têm grande apetite por carne humana. Atraem suas vítimas com um canto mágico hipnótico, com os mesmos poderes e limites da Magia O Canto da Sereira — que elas podem usar sem gastar Pontos de Vida. Caso exista mais de uma harpia cantando, as vítimas sofrem redutor de -1 em seu Teste de Resistência para cada harpia extra presente.

Se desejarem, as harpias também podem usar seu canto para lançar a Magia Dominação Total — mas exigindo um Teste Normal de Resistência, com redutor de -1 para cada harpia além da primeira. O efeito vai durar apenas enquanto as harpias continuarem cantando (coisa que elas podem fazer durante até 1d6 horas), e elas só podem dominar uma vítima por vez.

Caso uma vítima resista ao Canto ou Dominação das harpias uma vez, ela nunca mais será afetada por essa canção maligna — mesmo que seja de outro bando. Em combate, harpias fazem dois ataques por turno com as garras (dano por Força -1d6) ou um com flechas (dano por PdF).

Hidra

"Duas cabeças pensam melhor que uma... acho!"
— Katabrok, o bárbaro

CON 40-46, FR 20-26, DEX 3-6, AGI 10-12,
INT 2-4, WILL 12-14, CAR 0, PER 16-20
#Ataques [um por cabeça +1], IP 5 (pele), PVs 40+5X
Cada cabeça fornece 5 PVs a Hidra (max. 50 PVs)
Mordida (X) 50/30 dano 2d6 e
Garras 40/40 dano 2d6+11

Para cada cabeça decepada (por ataques cortantes), nascem duas no lugar, até um máximo de dez cabeças.

Pode usar 3x ao dia um bafo especial (ver descrição) que causa 6d6+6 pontos de dano a todos dentro da área de efeito.

F4, H1/4, R2-10, A4, PdF2-10, Membros Elásticos, Tiro Múltiplo

Muitas vezes confundidos com dragões, estes raros monstros reptilianos na verdade não têm nenhum parentesco próximo. Hidras são serpentes gigantes, sem patas, com corpos imensos e gordos (AGI 8-10 ou H1) e uma

quantidade variada de cabeças sobre pescoços muito longos e flexíveis (AGI 16 ou H4).

Cada hidra sempre terá pelo menos duas cabeças, mas existem exemplares com até dez! A Resistência, Poder de Fogo e quantidade de ataques por turno são sempre equivalentes ao número de cabeças (uma hidra com sete cabeças terá R7, PdF7 e pode atacar sete vezes por turno).

Assim como os dragões elementais, as hidras se dividem em cores e possuem uma arma de sopro e uma Invulnerabilidade baseadas em um dos Caminhos Elementais da Magia:

Hidra Branca: sopro de frio/gelo. Invulnerável a ataques baseados em Luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

Hidra Negra: sopro de veneno (químico). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou Trevas, naturais ou mágicos.

Hidra Verde: sopro de ácido (químico). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou Terra, naturais ou mágicos.

Hidra Azul: sopro de relâmpago (elétrico). Invulnerável a ataques baseados em Ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

Hidra Marinha: sopro de água fervente (químico/calor/fogo). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou Água, naturais ou mágicos.

Hidra Vermelha: sopro de fogo. Invulnerável a ataques baseados em Fogo natural ou mágico.

O Poder de Fogo da hidra é dividido em 1d6 para cada cabeça: uma hidra com seis cabeças (PdF6) pode fazer seis ataques individuais contra alvos diferentes, causando 1d6 cada, ou concentrar o fogo em um único alvo usando o PdF total (6d6), ou qualquer combinação de ambos. Como os dragões, quando usa seu sopro e Tiro Múltiplo, a hidra não precisa fazer Testes de Habilidade para acertar o primeiro alvo — e uma vítima que consiga se esquivar sofre, mesmo assim, metade do dano normal. A área de efeito de um bafo de hidra é um cone com 10m de comprimento, por 8m na sua base.

As cabeças da hidra também podem morder, com um alcance equivalente a Membros Elásticos (10m). Cada vez que a criatura perde 5 Pontos de Vida, uma cabeça morre. Normalmente a hidra conserva o corpanzil escondido (enterrado ou imerso na lama, água, lava...) enquanto as cabeças atacam: se perder metade de suas cabeças, o monstro tentará fugir afundando.

Um probleminha que aventureiros inexperientes enfrentam ao lutar contra hidras: caso uma cabeça seja cortada — ou seja, 5 PVs perdidos através de ataques cortantes — no turno seguinte nascem duas cabeças novas! Isso acrescenta R+1, PdF+1 e +5 PVs ao total do monstro! Uma hidra nunca pode ter mais de dez cabeças.

Hipogrifo

"Se você serve ao Caos, eu sirvo a você... talvez!"
— Hipogrifo

CON 36, FR 26, DEX 18, AGI 16,
INT 16, WILL 16, CAR 18, PER 20
#Ataques [3], IP 2 (pele), PVs 30+36
Garras (x2) 95/90 dano 2d6+5
Bicada 90/20 dano 1d10
Imortal

F2, H6, R2, A2, PdF0, Ataque Múltiplo, Levitação, Imortal, Insano, Inimigo (Pégaso)

O hipogrifo é uma estranha combinação de cavalo e águia: tem corpo eqüino, mas com cabeça, patas dianteiras e asas de águia. Em outros mundos a espécie é numerosa — usada como montaria por aventureiros, ou vivendo em estado selvagem como inimigo natural dos pégasos. Mas em Arton existe apenas UM hipogrifo.

Da mesma forma que o Pégaso artoniano é a montaria pessoal do avatar de Khalmyr, o Hipogrifo serve como corcel para Nimb. E assim como Khalmyr e Nimb são rivais, o Pégaso e o Hipogrifo também são inimigos declarados — sempre tentando arruinar os planos um do outro.

Os atos do Hipogrifo são tão imprevisíveis quanto seu deus criador. Em uma ocasião, ele pode ajudar um grupo de aventureiros, e no dia seguinte, matar todo o grupo. Diz uma lenda que apenas Personagens Insanos podem cavalgar o Hipogrifo; pessoas sãs que tentem isso devem ter sucesso em um Teste de Resistência, ou tornam-se Insanas imediatamente.

O Hipogrifo não tem imunidades especiais, mas caso seja destruído sempre vai ressuscitar após uma semana, recriado por Nimb. Em vôo, é mais lento que o Pégaso, mas nunca se cansa. Em combate, contudo, o Hipogrifo é mais perigoso: faz dois ataques por turno com as garras (dano por Força) e um com o bico (Força +1d6), além de ataques extras com Ataque Múltiplo (que ele raramente erra, com sua H6).

O Hipogrifo também pode se transformar em uma figura humana: um jovem cigano com muitas jóias e roupas coloridas, que se diverte propondo enigmas para aventureiros. Ele pode falar em ambas as formas.

Homens-Escorpião

"Você acredita que seu povo merece o domínio do mundo? Deixe-me revelar a verdade, mostrando suas vísceras..."
— Dislik, sumo-sacerdote de Megalokk

CON 20-26, FR 12-26, DEX 2-6, AGI 12-16,
INT 8-16, WILL 8-16, CAR 2-10, PER 16-20
#Ataques [2 ou 1], IP 2 (pele), PVs 20-26
Pinças (x2) 65/60 dano 1d6+bônus ou
Ferrão 80/20 dano 1d10+veneno (2d6 a 5d6)

F2-4, H2-4, R3-6, A2-5, PdF0, Centauro, Membro Extra, Ataque Especial

Esta raça horrenda e demoníaca leva pânico aos viajantes que passam pelas Montanhas Sanguinárias. São um tipo bizarro de centauro, com um torso humano ligado ao corpo de um escorpião gigante. Eles também têm grandes pinças em vez de mãos.

Os homens-escorpião vivem em pequenas comunidades tribais, escondidos em cavernas. Vivem da caça, mas não matam apenas aquilo que podem comer — seu instinto assassino e agressivo os leva a destruir toda a vida da região onde se encontram. Então, quando a caça acaba, eles simplesmente mudam-se para outro lugar. Essa vida errante de destruição

constantemente os leva a confrontos com aldeias humanas. Contudo, eles nunca abandonam as Sanguinárias.

Um homem-escorpião pode fazer dois ataques por turno com as garras (dano por Força), sempre contra o mesmo alvo, ou um único ataque com a cauda (seu Ataque Especial, com H-1 e F+2). Se conseguir acertar os dois ataques com as garras em um mesmo turno, a vítima fica presa e incapaz de lutar até ter sucesso em um Teste de Força. O homem-escorpião pode, se quiser, atacar uma vítima presa nas garras com o ferrão venenoso, sem precisar fazer nenhum Teste.

ESCORPIÃO-GIGANTE

Uma versão muito maior e mais agressiva do escorpião comum, estes monstros medem até 1,80m de comprimento. Podem ser encontrados em estado selvagem, mas também são usados pelos homens-escorpião como cães de guarda e de caça. Fazem dois ataques por rodada com as garras, sempre contra o mesmo alvo; se conseguir acertar os dois ataques na mesma rodada, a vítima fica presa e incapaz de lutar até ter sucesso em um Teste de Força. O escorpião pode atacar qualquer vítima presa nas garras com o ferrão venenoso, sem precisar fazer nenhum Teste. Além do dano do ferrão (1d6), a vítima deve fazer um Teste de Resistência +1: falha significa um dano extra de 3d6 pontos.

CON 20-24, FR 20-24, DEX 2-6, AGI 12-16,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [2 ou 1], IP 3 (pele), PVs 30-36
Pinças (x2) 65/60 dano 1d6+4 ou
Ferrão 50/10 dano 1d3+veneno (3d6)

F2, H2, R3, A2, PdF0

Homens-Lagarto

"Eles tornam a vida humana muito difícil em minha terra."
— Taskan Skylander, paladino bárbaro

CON 12-14, FR 10-18, DEX 8-16, AGI 8-16,
INT 6-12, WILL 6-12, CAR 4-8, PER 12-18
#Ataques [1], IP 1 (pele), PVs 15-20
Por arma 55/50 dano por arma

F1-3, H1-3, R2-3, A1, PdF1-3, Sentidos Especiais (Infravisão), Vulnerabilidade (Frio/Gelo)

Homens-lagarto são criaturas de tamanho humano, mas com cabeça, cauda e escamas de lagarto. Suas tribos habitam pântanos, áreas costeiras, cavernas e construções abandonadas.

O surgimento dos homens-lagarto e seus parentes se confunde com a própria origem da vida em Arton — onde, como na Terra, a evolução seguiu rumos parecidos. Dos invertebrados marinhos vieram os peixes, depois anfíbios e depois répteis — naquela ocorreria uma divisão dramática na escala evolucionária. Muitos répteis seguiram na mesma direção, crescendo e ganhando o título de dinossauros. Mas um grupo especial de répteis conservou o tamanho menor e características mais avançadas: temperatura constante, dentes especializados, pêlos... esses "répteis avançados" eram os sinapsídeos, que mais tarde dariam origem aos mamíferos.

Enquanto os dinossauros e dragões dominavam Arton, os sinapsídeos viviam à sua sombra — sempre escondidos, sempre fugindo dos monstros gigantes. Um dia, contudo, algum tipo de cataclisma fulminou quase todos os dinos (os clérigos dizem que essa catástrofe teria sido provocada pelos outros deuses do Panteão para encerrar o domínio de

Megalokk sobre o mundo). Apenas depois da extinção dos monstros as outras raças tiveram sua chance — e então surgiram os elfos, anões, humanos, goblins e todos os outros. Ainda existem dinossauros e outros monstros em Arton, mas agora estão restritos a certas regiões remotas — especialmente a ilha de Galrasia e as Montanhas Sanguinárias.

Mas e quanto aos antigos sinapsídeos? Nem todos se tornaram mamíferos; alguns ramos divergiram do tronco principal, dando origem a numerosas raças de povos reptilianos: antropossauros, trogloditas, kobolds e os homens-lagarto comuns.

Predadores cruéis, os homens-lagarto caçam humanos, semi-humanos e quaisquer criaturas como alimento. Como armas eles preferem lanças arremessáveis e clavas. Não usam armaduras ou roupas, mas alguns usam escudos (A+1). Chefes de tribos são maiores e mais fortes (F4, R4). As tribos mais numerosas são encontradas nas Sanguinárias, onde — dizem as lendas — existe até um vasto reino desses monstros.

Homens-Morcego

"Mas que mer..."
— Tork, troglodita mercenário

CON 8-12, FR 10-12, DEX 8-12, AGI 8-12,
INT 4-8, WILL 4-8, CAR 4-8, PER 12-18
#Ataques [1], IP 0 (pele), PVs 8-12
Garras 35/50 dano 1d3+1
Podem voar com velocidade de 10m/s

F1-2, H3, R2, A0, PdF0, Levitação, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar).

O reino subterrâneo de Doherimm esconde cavernas tão imensas que poderiam abrigar países inteiros. Cada uma pode conter um ecossistema completo, com vastas florestas de fungos que alimentam herbívoros, que por sua vez alimentam predadores de todos os tipos.

Um dos habitantes desses "submundos" é o homem-morcego — criatura humanóide que evoluiu a partir da raposa-voadora, um tipo de morcego gigante. Tem corpo humano, coberto de pelagem alaranjada, exceto na cabeça e asas — que são marrons. As orelhas e focinho lembram muito mais uma raposa de olhos grandes.

O homem-morcego não se alimenta de sangue, nem é um predador; come apenas frutas e néctar de flores subterrâneas. As mãos, transformadas em asas, não permitem manipular objetos — ele faz isso com a língua muito longa e flexível, que atinge 1m. Ao contrário de outros morcegos, ele consegue caminhar sobre duas pernas. Também pode escalar árvores e paredes rochosas, graças ao grande polegar em forma de garra.

Homens-morcego vivem em grandes colônias de 10 a 30 indivíduos. Para espantar intrusos que se aproximam de seu território, eles simplesmente sobrevoam as vítimas de grande altura e deixam cair guano (esterco) sobre elas; é inofensivo, mas pode apagar tochas (o que pode ser evitado com um Teste bem sucedido de Habilidade) e impedir que qualquer outro cheiro seja percebido até que o aventureiro se limpe.

As criaturas só entram em combate quando alguém se aproxima demais do ninho da colônia: realizam vôos rasantes e golpeiam o alvo com as garras dos pés (dano por Força). Caso sejam derrubados, atacam com o polegar/garra (dano por Força-1d6).

MORCEGOS VAMPIROS

Uma variação muito mais perigosa, que vive nas cavernas mais profundas e escuras de Doherimm. Os morcegos-vampiros são uma variante dos homens morcegos, mas que se alimentam de sangue. Vivem em cavernas infestadas de morcegos comuns, que servem como mensageiros, batedores e vigias enquanto os homens-morcego descansam.

CON 14-18, FR 16-22, DEX 8-12, AGI 12-18,
INT 8-12, WILL 8-12, CAR 0, PER 22-28
#Ataques [2], IP 1 (pele), PVs 16-26
Garras (x2) 45/50 dano 1d6+3
Podem voar com velocidade de 10m/s

F2-3, H3, R2, A0, PdF0, Levitação, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar)

Homens-Serpente

"Você acredita em tudo que lhe dizem? Que o mundo é como aparenta e que não existem terrores ocultos nas areias do tempo? Pense de novo..."
— Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

CON 14-24, FR 16-26, DEX 8-12, AGI 16-24,
INT 8-16, WILL 8-16, CAR 0 (8-12), PER 12-18
#Ataques [2 ou 1], IP 1 (pele), PVs 16-26
Garras (x2) 50/50 dano 1d6+2
Lança 60/60 dano 1d10+5
Podem expelir veneno paralisante (FR 4D)
Podem se transformar em humanos (ver descrição).

F2-3, H3, R3-5, A3-4, PdF0-4, Paralisia.

Os homens-serpente são uma raça antiga e traiçoeira, composta por criaturas com torsos humanos, cabeça e a metade inferior do corpo de serpente. Sediados principalmente no Deserto Sem Retorno de Lamnor, eles adoravam o deus Sszzaas e ergueram uma civilização impressionante, com templos e monumentos de pedra. Praticavam a escravidão e faziam incontáveis sacrifícios humanos ao Grande Corruptor.

A extinção veio para eles quando o deus Sszzaas foi destruído e os outros deuses comandaram uma grande caçada contra todos os seus cultistas. Os homens-serpente foram o primeiro alvo da cruzada; em poucos anos haviam sido totalmente varridos de Arton. Ou assim se acreditava.

Como parte de seu plano para retornar, o Senhor das Víboras ressuscitou seu mais poderoso clérigo — Nekapeth, atual sumo-sacerdote de Sszzaas. Entre seus objetivos, além de restaurar a glória de seu deus, Nekapeth também tenta trazer de volta sua própria raça. Ele já conseguiu ressuscitar

magicamente alguns homens-serpente — poucos ainda, mas suficientes para reconstituir a espécie no futuro.

Homens-serpente têm escamas pelo corpo todo, verde-escuras nos costas e membros, verde-amarelado na barriga e pescoço. O rosto é alongado e reptiliano, com olhos grandes separados por uma boca larga e comprida, acompanhando o focinho. Têm olhos amarelos e vítreos, com pupilas em fenda. Não têm pernas; abaixo da cintura seu corpo parece uma cauda de cobra, sobre a qual rastejam.

Todos os homens-serpente têm a capacidade natural de esconder sua real aparência com um disfarce mágico ilusório. Esse disfarce só permite assumir o aspecto de uma única pessoa — humano, elfo, anão... —, que eles chamam de sua "máscara". Nekapeth, contudo, pode assumir a aparência de qualquer um.

Homens-serpente podem fazer um ataque por turno usando uma lança (dano por Força +1d6) ou, desarmados, dois ataques por turno com as garras (Força -1d6). Eles também podem realizar, com a boca, dois tipos de ataque; expelir uma enzima ácida (que causa dano normal por Poder de Fogo, químico) ou veneno paralisante (mesmo efeito da Vantagem Paralisia).

Homúnculo

"Um destes pequeninos pode ser bem sucedido onde até um exército costuma falhar."
— Karl Mechatti, o Mestre dos Golens

CON 4-8, FR 6-12, DEX 8-12, AGI 16-24,
INT -, WILL -, CAR 0-4, PER 12-18
#Ataques [1], IP 0, PVs 6-10
Garras 45/50 dano 1d3+1

O homúnculo é um tipo de golem em miniatura, medindo não mais de 40cm. Eles são usados por magos e clérigos para missões de espionagem, assassinato ou transporte de mensagens. Podem ter aspectos diversos — humanos, fadas, gárgulas, demônios — mas sempre com asas. E são muito rápidos, extremamente difíceis de apanhar.

Homúnculos seguem quase todas as regras para Construtos. Não precisam dormir, comer ou beber. São imunes a venenos, doenças, Magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. E não recuperam Pontos de Vida a menos que sejam consertados.

Homúnculos não sabem falar, nem pensar. Apenas seguem as ordens de seu controlador. Os materiais para construí-los são ainda mais raros e estranhos que aqueles necessários para um golem normal — incluindo sangue do próprio mago, e alguns ingredientes que só podem ser obtidos por meios malignos. Nenhum Personagem com o Código de Honra dos Heróis e/ ou da Honestidade usaria um homúnculo.

Alguns homúnculos possuem uma picada venenosa, que usam para assassinar suas vítimas enquanto dormem. O efeito é similar ao do veneno de cobra. Exige da vítima um Teste de Resistência ou será envenenada, começando a perder 1 PV por turno até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um Teste bem sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer Magia de Cura (mas usada deste modo a Magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Existem diversos tipos de homúnculo, nas mais variadas formas, e com diversos poderes únicos.

F0, H6, R1, A0, PdF0, Aceleração, Levitação

Horror dos Túmulos

"Se você pretende escapar, implore ao grande Thyatis para nunca encontrar um desses demônios!

— Magoor, sumo-sacerdote de Thyatis

CON -, FR -, DEX -, AGI 10-12,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [2], IP -, PVs 20-30
Garras 35/30 dano 1d3+Contágio

F2, H2, R1, A1, PdF0

Esta apavorante criatura pode ser facilmente confundida com um esqueleto. Um olhar mais atento revela que os ossos estão cobertos com gosma esverdeada e pulsante. Na verdade o Horror dos Túmulos não é um morto-vivo, como pode parecer à primeira vista, e sim um tipo de invertebrado gelatinoso que usa um esqueleto humano para sustentar sua forma semilíquida.

O monstro faz dois ataques por turno com as garras. Cada vez que realiza um ataque bem sucedido, além de causar dano (Força), o Horror deixa um pouco de sua própria substância na vítima. A gosma começa então a dissolver e penetrar na vestimenta, provocando a perda de 1 ponto de Armadura a cada três turnos. Quando a Armadura chega a 0, começa a penetrar na pele e se espalhar pela carne, causando 1 ponto de dano por turno. Quando os PVs da vítima chegam a zero, ela terá sido reduzida a um esqueleto e transformada em um Horror dos Túmulos. A única forma de deter a ação da substância é com fogo ou dano mágico de qualquer tipo. Livrar-se da gosma consome um turno inteiro.

Ataques normais contra a criatura despedaçam seu esqueleto e impedem que continue lutando, mas ela só pode ser totalmente destruída com fogo ou Magia. Ataques feitos de mãos vazias contra o Horror também provocam o contágio. A criatura é imune a qualquer forma de veneno, gás ou ataque químico. Costumam atacar em cemitérios, aproveitando sua semelhança com mortos-vivos para enganar aventureiros; também podem ocorrer nos subterrâneos de Triunphus.

Ictiossauro

"Peguei um grandão!"

— Marlimm, pescador anão (últimas palavras)

CON 40-48, FR 40-48, DEX 0, AGI 10-12,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 10-12
#Ataques [1], IP 1, PVs 40-50
Pancada 45/20 dano 3d6
Pode nadar com velocidade de 10m/s

F3-5, H1-3, R2-3, A1, PdF0, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar, Ver o Invisível)

O ictiossauro é um réptil marinho pré-histórico, comum nos mares à volta de Galrasia. Mede até 2,50m e não se parece com um lagarto ou dinossauro: tem formato muito semelhante ao de um golfinho, mas com cauda vertical. Seus olhos são grandes como pratos e o couro é cinza-escuro ou negro.

O ictiossauro caça pequenos peixes, águas-vivas e lulas. Tem sentidos tão aguçados quanto os selakos. Podem ser usados como montaria, com Testes de Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar — mas os Testes são Difíceis, porque esses bichos são muito menos inteligentes e cooperativos.

Incubador

"O que é aquilo no peito dele?! Matem! MATEM!"

— Antony Swan, paladino de Valkaria

CON 20-24, FR 10-12, DEX 0, AGI 16-18,
INT 2-4, WILL 2-4, CAR 0, PER 10-18
#Ataques [1], IP 2 (pele), PVs 20-30
Mordida 35/30 dano 1d6+Contágio

F2, H5, R2, A3, PdF0, Paralisia

Alguns estudiosos de outros mundos suspeitam da existência do Reino dos Pesadelos, um lugar de onde emana todo o mal existente no universo. Esses mesmos acadêmicos acreditam que certas criaturas vieram dessa região macabra para Arton.

O incubador lembra uma enguia com ossos metálicos expostos, medindo quase dois metros de comprimento. Tem quatro ferrões articulados dispostos à volta da cabeça, feito as pétalas de uma flor. É incrivelmente ágil e vive em pântanos, cemitérios, casas assombradas e outros lugares malditos.

Quando ataca, o incubador primeiro tenta paralisar a vítima com o veneno dos ferrões (Paralisia). Se tiver sorte, a vítima será morta a mordidas (dano por Força) para alimentar o monstro. Infelizmente, em vez de comer, às vezes o incubador usa um ferrão especial na cauda para penetrar no ventre da vítima (1 ponto de dano) e inserir ali uma larva. Então foge.

O hospedeiro vai carregar o ovo consigo pelos próximos 2 meses, durante as quais vai sofrer pesadelos terríveis. Após esse período termina a gestação da larva, que força passagem através do ventre e mata o hospedeiro de forma horrível.

Poções e Magias de Cura não conseguem remover a larva. Nenhum poder ou Magia pode ser usado diretamente contra ela sem afetar o hospedeiro, ou vice-versa (uma Teleportação, por exemplo, sempre vai transportar a larva juntamente com o portador). A única forma de removê-la sem matar o hospedeiro é com um Desejo.

A larva do incubador não pode se abrigar em Construtos ou Mortos-Vivos.

LARVA

CON 5-10, FR 5-10, DEX 0, AGI 10-12,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 10-12
#Ataques [1], IP 1, PVs 5-10
Explosão do peito do hospedeiro (ataque único), que causa um dano de 4d6 (sem direito a teste de proteção).

F1, H3, R0, A1, PdF0.

Kaatar-niray

"Nunca mais aceito um trampo em áreas de Tormenta!"
— Tork, troglodita mercenário

CON 15-25, FR 18-25, DEX 5-8, AGI 15-18,
INT 5-8, WILL 5-8, CAR 0, PER 15-20
#Ataques [3], IP 4 (pele), PVs 35
Garras (x2) 65/45 dano 3d6 Vorpal
Mandíbulas 50/0 dano 2d6

F3-5, H4, R3-4, A3, PdF0, Invulnerabilidade (Ácido, Veneno, Eletricidade, Fogo Normal, qualquer ataque não mágico), Armadura Extra (Fogo Mágico), Levitação

Também descoberto recentemente, este demônio por muito pouco não continuou desconhecido. Apenas duas expedições bem sucedidas (ou seja, que tiveram sobreviventes) mencionam estas criaturas em seus relatórios.

O kaatar-niray ("lâminas demoníacas" em tamuriano antigo) aparenta ser um gigantesco louva-a-deus bípede, medindo cerca de 2,5m de altura e com garras tão afiadas que poderiam rasgar uma armadura completa como se fosse feita de papel! Alguns estudiosos acham que essa criatura é parte de um nível intermediário entre os fil-gikim e os tai-kanatur na hierarquia dos demônios — enquanto outros suspeitam que eles sejam o próximo nível após os fil-gikim. Todavia, devido à falta de um espécime desse demônio para estudos (nenhuma expedição conseguiu realizar capturar um deles), tudo que os estudiosos da Grande Academia Arcana podem fazer até o momento são meras suposições.

Em combate, os kaatar-niray são criaturas mortais e implacáveis, aliando uma incrível velocidade (apesar de seu tamanho) com suas garras mortais. Realizam três ataques por turno: dois com as garras (3d6 pontos de dano, com efeito vorpal) e um com as enormes mandíbulas (2d6 pontos de dano). Como se não bastasse, ainda podem voar! Se atacam durante um mergulho, recebem um bônus de H+1 em seus ataques. Essas criaturas costumam ser vistas apenas em regiões mais profundas das áreas de Tormenta, a mais de 3 km da fronteira, realizando patrulhas aéreas em bandos de 1d6 indivíduos.

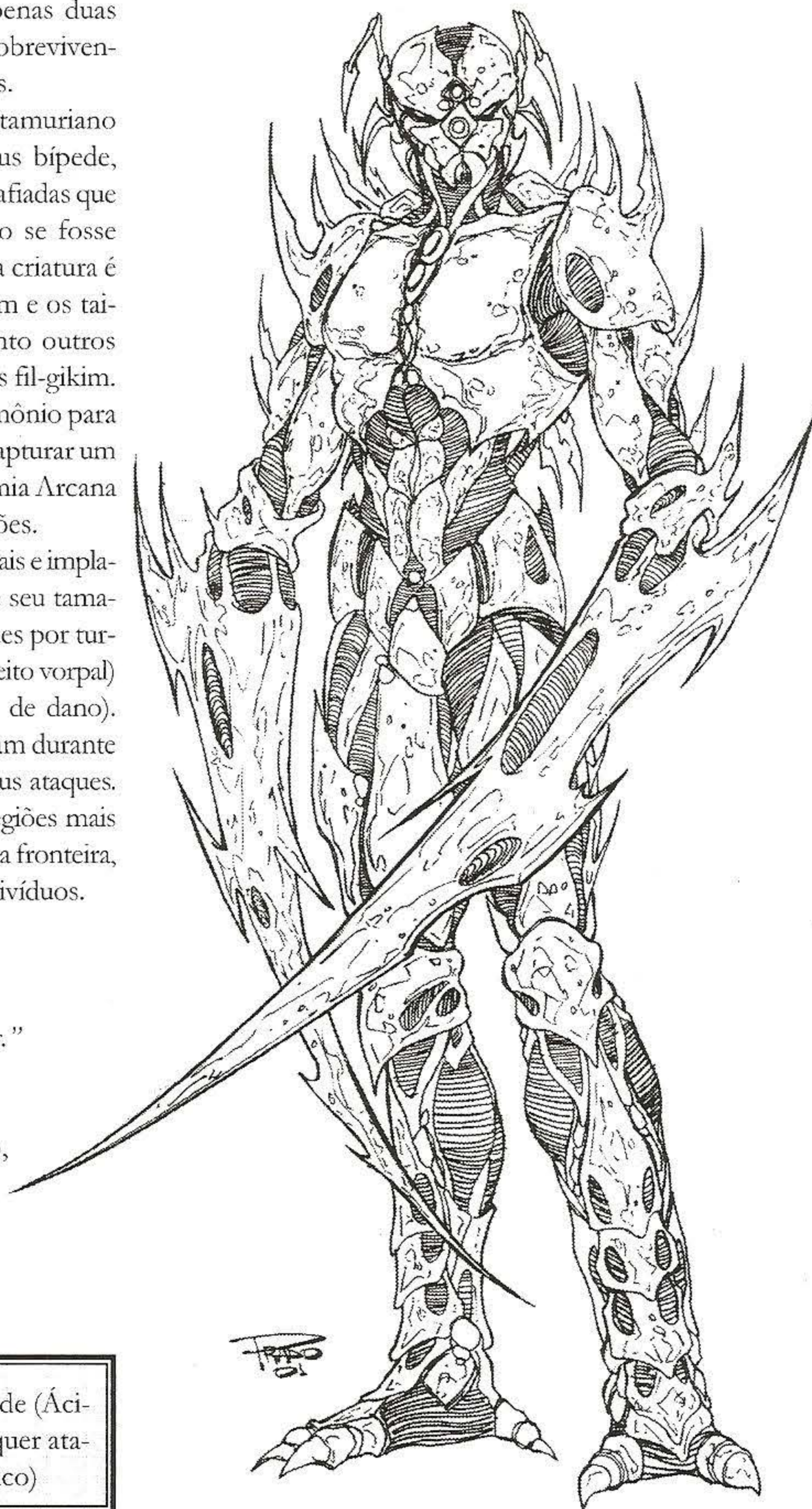
Kanatur

"Esperem aqui. Vou tentar me comunicar com eles."
— Hyaku-nen, o Imortal (despedaçado)

CON 12-15, FR 12-18, DEX 5-8, AGI 12-15,
INT 3-6, WILL 3-6, CAR 0, PER 15-20
#Ataques [3], IP 3 (pele), PVs 15
Garras (x2) 45/45 dano 1d6
Mandíbulas 55/0 dano 2d6
Imunidades (ver texto)

F2-3, H2, R2-4, A3, PdF0, Invulnerabilidade (Ácido, Veneno, Eletricidade, Fogo Normal, qualquer ataque não mágico), Armadura Extra (Fogo Mágico)

O nome é formado por antigas palavras tamurianas que significam "homem-formiga-diabo"; a criatura tem a aparência de um homem com cabeça de formiga, imensos olhos verdes, uma pinça espinhosa no lugar da mão direita e garras na esquerda. Pode realizar dois ataques por turno (dano F com a pinça; F-1d6 com a garra). Tem todas as imunidades naturais de demônios da Tormenta (contra ácido, eletricidade, fogo...).

Os kanatur costumam ser vistos em bandos de 3d6 indivíduos, aparentemente patrulhando as fronteiras de uma área de Tormenta. Este parece ser o mais fraco dos demônios; é o único que pode ser ferido com armas normais (todas as outras espécies são vulneráveis apenas a Magia e armas mágicas).

Katrak

"Você não devia repetir certas coisas que eu digo..."
— Jilgan Lampreia, conselheiro elfo-do-mar

CON 1-2, FR 1-2, DEX 0, AGI 12-14,
INT 1-2, WILL 1-2, CAR 10-12, PER 10-18
#Ataques [0], IP 0, PVs 2

F0, H1, R0, A0, PdF0.

O peixe-companheiro (ou katrak, como é mais conhecido, pelo barulho constante que produz) é o mais popular animal de estimação entre as raças submarinas. Do tamanho de um gato, inteligente e de cores brilhantes, costuma se afeiçoar facilmente a qualquer pessoa que mostre um mínimo de amizade. Bastam alguns afagos no couro macio e sem escamas para ganhar logo sua confiança.

Katraks podem ser domesticados e treinados tão facilmente quanto cães. São desdentados, totalmente inofensivos; alimentam-se apenas de microorganismos. Parecem sempre ocupados em brincar, buscando novas e mirabolantes maneiras de divertir seus donos. Além disso, como os papagaios, podem aprender a pronunciar palavras, frases e até canções inteiras. Claro que repetir palavras é bem mais simples que compreendê-las...

Além da divertida companhia, o katrak pode ter outras utilidades. Os machos possuem uma bolsa no ventre, usada para abrigar os ovos (como também ocorre com os cavalos-marinhos); essa bolsa é extremamente elástica, capaz de transportar volume duas vezes maior que o próprio peixe. Uma pessoa pode depositar pequenos objetos ali e recuperá-los sem qualquer dificuldade (quando esticam, as paredes da bolsa ficam transparentes e pode-se ver o que existe no interior). Katraks treinados podem ser usados para transportar mensagens e pequenas cargas na bolsa — mas, levando em conta a enorme facilidade em conquistar a amizade do bicho, confiar a ele mensagens muito importantes ou cargas valiosas não seria inteligente...

Apesar da grande maioria dos katraks possuir um tamanho entre 20 e 50 cm, sabe-se que nos mares mais profundos existem exemplares desse peixe que podem atingir 2 a 3 m; e que já foram avistados espécimes de 6 metros, cujo volume da bolsa permitiria até mesmo um grupo se abrigar dentro. Naturalmente, tais relatos de pescadores não são confiáveis, assim como suas outras histórias.

Kill'bone

"Não saio para caçar trolls sem meu amigão aqui."
— Rintintimm, soldado anão

CON 21-24, FR 14-16, DEX 2, AGI 12-14,
INT 1-3, WILL 1-3, CAR 8-12, PER 20-28
#Ataques [1], IP 2 (Ossos), PVs 20-30
Mordida 50/10 dano 2d6+1 ou
Ataque com espinhos 40/40 dano 3d6

F1, H1-2, R1-2, A3, PdF0, Ataque Especial (Força), Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão).

Esta estranha espécie de cão selvagem tem uma armadura óssea externa, revestida de espinhos e uma longa cauda espinhosa. Essa couraça torna o bicho bastante resistente e bem mais perigoso que um lobo comum. Ele pode atacar normalmente com a mordida (dano por Força) ou usar seu Ataque Especial, rolando sobre o inimigo para rasgá-lo com seus espinhos.

Seu nome vem de um antigo dialeto anão e significa "osso assassino". O kill'bone é um bicho de estimação popular em Doherimm, onde são usados pelas patrulhas para farejar e atacar invasores. Kill'bones odeiam os trolls e começam a rosnar furiosamente quando sentem seu cheiro — mais uma razão para que os anões apreciem muito esses bichos.

Em estado selvagem, kill'bones vivem em matilhas que caçam nas cavernas de Doherimm. Eles jamais atacam anões, mas serão agressivos com quaisquer outras criaturas. Podem, contudo, ser amansados com um Teste Normal de Animais ou Difícil de Sobrevivência.

Kobolds

"O primo Katabrok tem razão! Kobolds são umas pestes!"
— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Estes pequenos monstros estão entre as criaturas mais detestadas de Arton. Os maiores inimigos naturais dos centauros, kobolds são pequenas criaturas com corpo humanóide e cara de cachorro.

Um kobold sozinho não é ameaça para ninguém, mas eles sempre atacam em bandos e usando táticas traiçoeiras, armadilhas e emboscadas. Enxergam no escuro, vivem em subterrâneos e outros lugares onde um centauro nunca poderia entrar. Cada tribo pode ter de 10 a 100 kobolds (a maior tribo conhecida, com cerca de 200 kobolds, se esconde em um planalto próximo de Malpetrim). Eles se reproduzem através de ovos, que não têm nenhum valor comercial: na verdade, são nojentos!

Embora sejam capazes de formar tribos, fabricar instrumentos e até tenham uma linguagem própria, os kobolds não são considerados "seres inteligentes". A legislação do Reinado destina a eles o mesmo tratamento que aos animais; matar ou molestar kobolds não é ilegal (embora possa ser considerado cruel). Todas as tentativas de educá-los ou mesmo escravizá-los fracassaram; nem mesmo a Aliança Negra dos goblinóides emprega essas pestes.

As tribos maiores costumam ser comandadas por um xamã com poderes mágicos, muitas vezes um clérigo de Megalokk (o deus dos monstros) ou Krig (uma divindade menor dos kobolds).

GUARDA
CON 5-10, FR 5-10, DEX 5-10, AGI 5-15,
INT 5-10, WILL 5-10, CAR 5, PER 5-15
#Ataques [1], IP 1-3 (armadura), PVs 5-10
Espada Curta 30/30 dano 1d6
Escudo 0/30

F0, H0-1, R0-1, A0-1, PdF0-1, Inculto.

XAMÃ

CON 5-12, FR 5-15, DEX 5-15, AGI 5-15,
INT 5-15, WILL 5-10, CAR 5, PER 5-15
#Ataques [1], IP 1-3 (armadura), PVs 10-12
Pontos de Magia: 2 a 5
Pontos de Fé: 2 a 5
Caminhos Principais: Água, Ar, Trevas, Animais

F0, H0-1, R1-2, A0-1, PdF0, Clericato, Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2.

Kraken

"O senhor sempre soube, não é, Mestre? Quando surgia para mim em meus sonhos, convocando uma elfa-do-mar ainda criança para sua caverna ancestral, o senhor já previa esta ameaça? Eu acredito que sim, pois a sabedoria do Grande Oceano sempre esteve com o senhor."

— Lenora Dhanariatis, elfa-do-mar

CON 75-80, FR 75-80, DEX 5-15, AGI 5-15,
INT 5-10, WILL 5-10, CAR 0, PER 5-15
#Ataques [vários], IP 4-9 (Pele), PVs 100-120
Cada Tentáculo possui 20-50 PVs, IP 4 e realiza 1 ataque.
Tentáculos (vários) 60/20 dano 2d6+12
Tentáculos Maiores (x2) 50/30 dano 4d6+12

F5-7, H3-5, R6-10, A4-6, PdF0, Ambiente Especial, Membros Elásticos.

Se o mundo de Arton abriga monstros enormes, eles são muito maiores sob mar. Entre as maiores criaturas conhecidas neste mundo está o kraken, uma monstruosa lula-gigante. Alongadas, podem medir de 10 a 100m de comprimento ou mais — elas podem viver milhares de anos e nunca páram de crescer. É raro que se aproximem da costa, mas costumam atacar barcos e navios em mar aberto.

Como as lulas normais, o kraken tem dez tentáculos — oito mais curtos e pontiagudos, dois mais longos (10 a 60m) e achatados nas extremidades. O diâmetro dos tentáculos varia de 45cm a mais de 1m; cada tentáculo tem a força relacionada em sua ficha. Para propósito de combate, cada tentáculo do kraken é tratado como um inimigo separado. A criatura normalmente tenta segurar a vítima com um ou mais tentáculos e arrastá-la na direção de seu bico.

Cada tentáculo pode tolerar dano igual à própria Resistência da criatura antes de ficar inutilizado (exemplo: se o kraken tem R6, um tentáculo tolera 6 pontos de dano) e só pode ser amputado através de dano por corte. Dano sofrido pelos tentáculos não afeta os PVs normais do kraken; para isso é necessário atingir a cabeça ou os órgãos vitais (que normalmente ficam embaixo d'água enquanto o monstro ataca).

SENHOR DAS PROFUNDEZAS

A criatura conhecida como Senhor das Profundezas não é um kraken comum — conta-se que é um demônio, um semi-deus ou mesmo uma divindade ancestral. Esse monstruoso ser vive no Abismo e jamais foi visto por olhos humanos. Mesmo as criaturas submarinas desconhecem sua aparência. Apenas os tentáculos do Senhor costumam ser vistos emergindo do abismo; eles atingem muitos quilômetros de comprimento, podendo até mesmo alcançar a superfície para destruir os maiores navios de Arton.

Provavelmente o Senhor das Profundezas é tão antigo quando os dragões mais velhos do mundo... e talvez ainda mais poderoso. A verdadeira extensão de suas habilidades mágicas e psíquicas é desconhecida — mas, quando o Senhor deseja alguma coisa, ela logo se torna real. Ninguém faz idéia das motivações dessa criatura, mas ela é terrivelmente temida pelas nereidas abissais.

CON 95, FR 100, DEX 15, AGI 15,
INT 45, WILL 45, CAR 20, PER 45
#Ataques [vários], IP 11-19 (Pele), PVs 250
Cada Tentáculo possui 50-80 PVs, IP 8 e realiza 1 ataque.
Tentáculos (vários) 90/90 dano 3d6+16
Tentáculos Maiores (x2) 60/60 dano 6d6+16
Diversos poderes telepáticos e psiônicos.

F7, H9, R16, A8, PdF0, Anfíbio, Animais, Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Telepatia, Manipulação, Água 10, Ar 4, Luz 6, Terra 6, Trevas 12.

Leão-de-Keenn

"O verdadeiro servo do Deus da Guerra não deveria ser menos feroz."
— Mestre Arsenal, sumo-sacerdote de Keenn

CON 26-36, FR 26-36, DEX 3, AGI 18,
INT 4, WILL 24, CAR 0, PER 24
#Ataques [3], IP 3 (Pele), PVs 26-40
Garras (x2) 85/70 dano 2d6+3
Mordida 75/20 dano 3d6+4
Rugido mágico (ver descrição)

F3, H3, R3, A4, PdF0

Este monstro lembra um leão imenso, medindo quase 4m de comprimento, com longos espinhos no dorso. Sua pele é vermelha e brilhante, de aparência líquida, como se estivesse sempre ensangüentada. Não tem olhos ou ouvidos visíveis, ainda que pareça capaz de ver e ouvir muito bem. A cabeça é ocupada quase que apenas pela bocarra pavorosa, repleta de dentes brancos e brilhantes como as estrelas.

O leão-de-keenn tem enorme força e resistência, não respira e nunca precisa de água — mas caça todas as formas de vida com o mesmo apetite. Ao que parece, seu sistema digestivo consegue liberar a energia da quebra dos átomos e usá-la para alimentar o organismo: com isso o leão pode comer QUALQUER material. Apenas sua ferocidade e desejo de matança fazem com que prefira presas vivas.

O leão-de-keenn faz até três ataques por turno: duas garras (Força-1d6) e uma mordida (Força). Ele também pode apavorar suas vítimas com um rugido mágico. Ele funciona como a Magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) como uma habilidade natural, sem gastar PVs. Habita as Montanhas Sanguinárias.

Lesma-Carnívora

"Snif snif... cheirinho bom! Parece comida!"
— Brogo Tokiens, ladrão halfling (desaparecido)

CON 25-45, FR 10-20, DEX 0, AGI 5,
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10
#Ataques [1], IP especial, PVs 25-40
Recebe somente metade do dano de ataques físicos
Tentáculos 60/0 dano 1d6+1
Dano por ácido 1d6+2 por rodada

F2-4, H1/5, R4, A1, PdF0, Membros Elásticos

Estes grandes moluscos predadores lembram imensas lesmas-do-mar, belos e multicoloridos. As menores têm o tamanho de um crocodilo, enquanto as maiores são grandes como elefantes, pesando entre 100kg e três toneladas.

Lesmas-carnívoras adotam uma técnica de caça complexa: quando atingem a idade adulta, procuram um lugar que acham adequado — floresta, clareira ou qualquer outro terreno abrigado do sol forte — e cavam um pequeno fosso. Enchem essa cavidade com uma substância transparente, densa e viscosa. Esse muco é inofensivo, não venenoso, mas fortemente aromático — seu odor se espalha por quilômetros. A química do aroma atinge os centros de prazer no cérebro da vítima, provocando uma atração quase irresistível (exige um Teste de WILL ou R-2 para evitar).

Assim que uma vítima se aproxima e entra na lagoa de muco, a lesma-carnívora emerge e ataca. Faz isso através de uma rádula (o órgão de alimentação das lesmas e caramujos) modificada, um longo tentáculo equipado com espinhos na ponta. Esse tentáculo tem alcance de 5m e pode ser disparado como um arpão (H5), causando dano por Força-1d6.

Qualquer vítima que tenha sofrido 2 pontos de dano ou mais após a jogada de Armadura fica presa pelo arpão, sofrendo 1 ponto de dano por turno (esse dano ignora a Armadura e IP) e sendo lentamente arrastada na direção da boca (1 metro/turno), a menos que vença um Teste de Força (com redutor igual à Força do monstro em 3D&T: se a lesma tem F3, é preciso fazer um Teste de F-3). Uma vez no interior da boca, a vítima sofre dano por Força (por causa dos ácidos presentes no corpo da lesma) até a morte.

Quando é atacada por armas cortantes, o ácido pode espirrar, causando 1d3 pontos de dano em quem o atacou.

Devido ao muco viscoso, lutar no interior da lagoa impõe um redutor de H-1 em qualquer ataque. O tentáculo tem A1 será amputado se sofrer 5 pontos de dano ou mais (esse dano não é descontado dos Pontos de Vida da criatura). Caso perca o tentáculo ou metade de seus PVs, a lesma mergulha para tentar fugir.

Licantropos

"Kabof, eu escolho você!"
— Pucky, lobisomem

Os licantropos, ou homens-fera, são humanos que por algum motivo foram transformados em seres animalescos. Eles existem em muitos tamanhos, formas e tipos — são tantos que chega a ser difícil identificar todos. Na verdade, qualquer humano que apresente um ou mais traços bestiais será considerado um licantropo.

Existem incontáveis teorias sobre a natureza da licantropia e suas formas de contágio. Apenas em uma coisa todas concordam: a licantropia é uma bênção (ou uma maldição, segundo a maioria) oferecida aos seres humanos por Tenebra, a Deusa das Trevas. Ela pode se apresentar desde o nascimento (nesse caso, diz-se que a criança foi tocada por Tenebra ainda no útero) ou ser contraída em algum momento da vida, como se fosse uma doença.

O licantropo mais temido é aquele que, em noites de lua cheia, se transforma em uma fera assassina e incontrolável — mas nem todos são assim. Muitos deles podem manter o controle de suas ações na forma de fera, ou mesmo controlar essa mudança de forma voluntária. Na verdade, a grande maioria dos licantropos nem ao menos é capaz de nenhum tipo de transformação.

Seguindo esses critérios, os licantropos artonianos podem ser classificados em três grandes grupos:

• **Animais:** são aqueles que não podem se transformar, mas têm alguns traços animalescos: em geral olhos, orelhas, focinho, pelagem e/ou cauda. Muitos são humanos com cabeça e cauda de animal. Alguns podem possuir Sentidos Especiais pelo custo normal em pontos. Apesar de sua aparência, estes licantropos não são considerados Monstruosos — chegam a ser muito comuns em território do Reinado, trabalhando como camponeses, artesãos, soldados e até aventureiros.

• **Bestiais:** são aqueles que conseguem mudar para uma forma monstruosa, lembrando uma versão demoníaca de algum animal natural — lobo, javali, urso, leão, tigre, rato, leão-marinho... quase sempre mamíferos. Na forma de fera, têm F+1, A+1, (FR +3, CON +3, AGI +3) Monstruoso e Vulnerabilidade à Magia, armas mágicas e armas de prata. Infelizmente, a transformação não está sob seu controle: ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade (conforme a Vantagem Licantropo). Esses licantropos raramente conseguem viver em sociedade, preferindo uma vida errante.

• **Ferais:** são iguais aos Bestiais, mas nunca podem evitar a transformação quando as condições aparecem (Fúria, lua cheia, Perto da Morte, Protegido Indefeso...) — e, quando ela acontece, não têm nenhum controle de suas ações. Nessa forma não entendem a língua humana e não reconhecem seus amigos ou pessoas amadas. São totalmente dominados pelo desejo de caçar e matar — na verdade, eles não voltam à forma humana até que tenham cometido um assassinato. Ferais costumam espreitar pequenas aldeias e fazendas, ou mesmo viver secretamente entre os humanos até que sua maldição se manifeste outra vez.

Os três tipos podem se apresentar desde o nascimento — ou então se manifestar na adolescência, por razões que apenas Tenebra conhece. Não existe em Arton a licantropia genética: um filho de pais licantropos não será necessariamente como eles (na verdade, isso chega a ser raro).

O tipo Feral é o único que pode ser transmitido para outras pessoas: caso a vítima de um ataque tenha perdido metade de seus Pontos de Vida (e sobrevivido, é claro!), deve fazer um Teste de Resistência. Se falhar, vai se tornar também um licantropo Feral. Apenas humanos contraem esse tipo de licantropia: elfos, anões e outros semi-humanos são imunes.

Lich

"Uma vez eliminado o inconveniente da morte por velhice, o estudo da Magia pode ser muito mais profundo. Pelo menos, é o que dizem..."
— Vladislav Tpish, necromante

CON 20-36, FR 14-36, DEX 10-14, AGI 12-18,
INT 24-30, WILL 24-30, CAR 0, PER 20
#Ataques [2 ou 1], IP 3 (Pele), PVs 56-60 + Heróicos
Garras (x2) 75/70 dano 1d6+5 ou por Ritual
Pontos de Magia: 15-30
Pontos de Focus: 18-28
Só pode ser acertado por armas ágicas +2 ou melhores.
Possui proteção de 3D contra Magias.
Caminhos: Pode utilizar Rituais e Magias, ou se especializar em qualquer um, exceto Luz.

F3-5, H3-6, R4-6, A3-6, PdF3-5, Trevas 8-14, outros 6-12, Imortal, Invulnerabilidade a todos os ataques (exceto Magia e armas mágicas), Resistência à Magia

Embora não seja o mais conhecido, o lich é provavelmente o mais poderoso tipo de morto-vivo; ele surge como resultado do esforço de um clérigo (geralmente de Tenebra ou Ragnar) ou mago necromante que conseguiu se transformar em morto-vivo sem perder sua memória, sua sanidade e seus poderes mágicos. Em Arton, Vectorius e Talude são os mais poderosos magos VIVOS; existem liches com poder ainda maior que eles...

Nem todos os liches são maus, mas a maioria é! Como qualquer mago necromante ou clérigo da morte, eles não conseguem ver muito valor em seres viventes — e não hesitam em sacrificá-los durante sua busca por mais poder mágico, seu único grande objetivo. Logicamente, isso leva aventureiros a tentar destruí-los para acabar com seus experimentos malignos.

Tornar-se um lich exige que o mago ou clérigo faça um amuleto que mais tarde vai guardar sua própria alma. Quando a Magia se completa, a alma fica presa do objeto e o mago ou clérigo se torna um morto-vivo, com poderes imensos para acrescentar aos muitos que já tinha. A Magia necessária para fabricar esse item é conhecida apenas pelos próprios liches — que, é claro, não se interessam em divulgá-la! Normalmente, antes de se tornar lich, um necromante ou clérigo da morte deve primeiro derrotar outro lich e arrancar dele o segredo.

Além das imunidades normais dos mortos-vivos, liches podem sofrer dano APENAS por Magia e armas mágicas. Eles também podem realizar todas as Magias que conhecem sem nunca gastar Pontos de Vida... e eles conhecem MUITAS Magias! Um lich destruído sempre retorna mais tarde, a menos que o amuleto contendo sua alma seja destruído também; um lich sempre vai esconder esse amuleto no lugar mais inacessível que encontrar.

Liches são totalmente imunes a Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

Lobo-das-Cavernas

"Ei, já vi um desses nos jogos! Arrancou o braço de um gladiador!"
— Shen, guarda da milícia de Valkaria

CON 26-36, FR 24-36, DEX 3, AGI 18,
INT 2, WILL 2, CAR 0, PER 28
#Ataques [3], IP 1 (Pele), PVs 26-30
Garras (x2) 75/70 dano 2d6+3
Mordida 70/20 dano 3d6

F1, H1-2, R1-2, A0-1, PdF0, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado)

Este ancestral pré-histórico do lobo ainda pode ser encontrado em numerosas regiões de Arton, especialmente Galrasia. Tem pelagem cinza-azulada, olhos vermelhos e uma fila dorsal de placas ósseas cortantes, que muitos povos tribais usam para fabricar lanças. Para os lobos, elas não servem como arma: estudiosos acreditam que elas são apenas atrativos sexuais (apenas machos as possuem). Lobos-das-cavernas formam haréns com um macho no comando de até 5 a 15 fêmeas.

Os goblins costumam capturar filhotes desses lobos e treiná-los como montarias. Apenas as fêmeas podem ser cavalgadas (a crista cortante dos machos tornaria essa tarefa um tanto dolorida...), mas os machos também podem ser treinados para guarda e ataque. Na verdade, a Favela dos Goblins em Valkaria costuma abrigar algumas dessas feras em lugares secretos: a guarda da cidade realiza expedições regulares para encontrar e exterminar os bichos, mas nunca conseguiu acabar com todos eles...

Mago-Fantasma

"ESSA NÃO! Rápido, guardem as armas mágicas! Peguem paus e pedras, se necessário! E você, mago, SUMA DAQUI!"
— Olaf Lightsword, aventureiro experiente

CON -, FR -, DEX -, AGI -,
INT 12-16, WILL 14-16, CAR 10, PER 10
#Ataques [1], IP especial, PVs 20-30
Toque 65/70 dano 1d3 + especial (ver abaixo)
O toque causa a perda permanente de um ponto de Focus na Vítima (caso falhe um Teste de Resistência) ou causa a perda das propriedades mágicas de um item.
Só pode ser acertado por armas não-mágicas
Possui imunidade total contra Magias.

F0, H0-4, R2-5, A0-4, PdF0, Imortal, Invulnerabilidade (Magia e armas mágicas), Invisibilidade, Levitação, Devoção

A busca pelos segredos da Magia pode consumir vidas inteiras de homens determinados ou obcecados. Infelizmente, em alguns casos, esses homens perdem a vida antes de atingir seu objetivo. Quando isso acontece é possível que se transformem em um tipo raro e perigoso de morto-vivo...

O mago-fantasma foi, em vida, um profundo e devotado estudioso das artes arcanas. Ao morrer, sua alma não encontrou o caminho para o Mundo dos Mortos — sua vontade de desvendar os segredos da Magia foi mais forte. Agora ele vaga pelo mundo como um espectro perturbado, atraído por qualquer forma de Magia e devorando-a, assim como um zumbi sempre faminto por carne viva...

O mago-fantasma tem, basicamente, os mesmos poderes e habilidades de um fantasma comum — mas com uma diferença importante: ele pode ser ferido APENAS com ataques e armas não-mágicas. Qualquer forma de Magia lançada contra um mago-fantasma será totalmente absorvida, sem surtir efeito.

Um mago-fantasma atacará um grupo apenas se houver entre eles um mago (ou seja, qualquer Personagem com Focus) ou alguém portando um objeto mágico. Um ataque bem sucedido do mago-fantasma exige da vítima um Teste de Resistência; se falhar, ela terá um nível de Focus drenado permanentemente — ou terá um de seus itens afetados. O mago não consegue provocar nenhum outro tipo de dano.

Qualquer arma ou item mágico que o fantasma tocar (ou tocá-lo) perderá seu poder mágico para sempre (no caso de grandes artefatos, o poder retorna uma semana depois). Para drenar um item transportado por um aventureiro, ele precisa apenas de um ataque normal (um Teste de Habilidade). Absorver essas energias não fortalece o fantasma, mas mesmo assim ele não desiste da perseguição.

Quando destruído, da mesma forma que um fantasma, o mago-fantasma ressurge mais tarde no local onde morreu. A única forma de destruí-lo permanentemente é com um Cancelamento de Magia; essa mágica, a única capaz de afetá-lo, provoca nele 1 ponto de dano para cada nível de Focus do invocador. O mago será eliminado apenas se o golpe final (ou seja, seu último Ponto de Vida) foi aplicado com Cancelamento de Magia.

O mago-fantasma não possui o poder de Possessão e nem a aura mágica de medo dos outros fantasmas.

Mantícora

"Tome sempre muito cuidado com aqueles rostos velhos que se escondem nas sombras. Às vezes, existe um corpo de leão escondido atrás dele"
— Mxyzplk, Cartógrafo Real dos Anões

CON 26-46, FR 24-46, DEX 3-6, AGI 12-18,
INT 6-18, WILL 6-18, CAR 0-12, PER 14-28
#Ataques [3], IP 3 (Pele), PVs 36-50
Garras (x2) 65/60 dano 2d6+bônus
Ferrão venenoso 50/0 dano 1d6 + veneno (4d6)
Podem voar com velocidade de 20m/s

F2-3, H4-6, R3-4, A3, PdF0, Levitação.

Entre os magos loucos que apreciavam fabricar quimeras, existiu um que seguia sempre uma mesma fórmula: monstros têm corpos de leão, asas coriáceas de morcego, cauda de escorpião e uma face humana (geralmente de um homem velho) em meio à juba. Esse tipo de quimera, a mantícora, foi fabricada em quantidade tão grande que conseguiu se reproduzir e migrar para regiões diversas de Arton.

Mantícoras odeiam todas as criaturas vivas e matam por simples prazer. Costumam fazer seus covis próximos de pequenas aldeias e povoados, prontas para emboscar aqueles que se afastam sozinhos.

Podem fazer até três ataques por turno, com as duas garras (dano por Força-1d6) e o ferrão venenoso na cauda. O ferrão causa 1d6 pontos de dano e exige da vítima um Teste de Resistência. É um veneno forte: falha resulta em mais 3d6 pontos de dano, sem direito a absorver com Armadura.

Existem diversos tipos de Manticore, mas uma em especial é bastante temida em Arton: a Manticora Negra. Ela é uma Manticora com rosto feminino (e muitas vezes belo) e possui o corpo negro, semelhante a uma pantera (ao invés de leão). Sua ficha é idêntica à da Mantícora normal, mas ela possui um poder especial que a torna extremamente perigosa: a habilidade de encantar com sua voz melodiosa. Qualquer pessoa do sexo masculino que ouvir sua voz terá de fazer um teste de Resistência ou obedecer quaisquer comandos que ela lhe der (um teste para cada Comando), mesmo se eles resultarem na morte do personagem!

Por ser parte escorpião, uma mantícora nunca se deixa capturar com vida; quando encurralada ou impossibilitada de vencer, usa o próprio ferrão para se suicidar. Por esse motivo, capturar uma mantícora viva é uma missão extremamente difícil — mas os preços por uma criaturas dessas são incalculáveis!

Mastim de Megalon

"O MAIOR amigo do homem."
— ditado popular

CON 26-40, FR 20-46, DEX 3, AGI 6-14,
INT 2, WILL 6, CAR 3-12, PER 18-24
#Ataques [1], IP 2 (Pele), PVs 26-60
Mordida 60/20 dano 3d6

F5-7, H2-3, R5-7, A0-2, PdF0, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado).

A criação destes cães imensos é atribuída a Megalon, um antigo e conhecido sumo-sacerdote de Megalokk, o Deus dos Monstros. Apenas uma de suas muitas tentativas de espalhar sobre a Arton monstros cada vez maiores e mais terríveis...

Esses cães imensos medem até 10m de comprimento e 2m de altura na cernelha (base do pescoço). Apesar do tamanho, comportam-se como cães normais. Em estado selvagem, existem em matilhas de 2 a 8 nas Montanhas Sanguinárias. Domesticados, são bastante utilizados como bestas de carga e de ataque nos exércitos de Tapista, o Reino dos Minotauros.

O típico mastim de megalon é negro, de focinho curto e orelhas caídas, lembrando um cão do tipo molossóide (buldogue, rottweiler, boxer, fila...). Mas também existem raças aparentadas aos lupóides (pastor alemão, collie, dobermann...) e, nas Montanhas Uivantes, ao cão-esquimó (husky siberiano, malamute do alaska...).

Mastim de Thyatis

"São os cães do inferno!"
— Keldor Goldblood, clérigo de Valkaria

CON 20-36, FR 20-36, DEX 3, AGI 12-18,
INT 2, WILL 6, CAR 0, PER 18-28
#Ataques [1], IP 2 (Pele), PVs 26-40
Mordida 60/20 dano 2d6
Invulneráveis a fogo normal
Recebem 2d6 de proteção contra Fogo Mágico
Bafo de Fogo (dano 4d6 em até 5m de distância).

F3-5, H2-3, R3-4, A1-2, PdF4-6, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Tiro Múltiplo, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

Este animal mágico lembra um grande cão negro com brilhantes olhos vermelhos e chamas emanando da bocarra. Muito feroz, ataca qualquer criatura que entre em seu território — que ele geralmente estabelece em lugares quentes, como lagos e cavernas vulcânicas. Mastins de Thyatis caçam em bandos de 1 a 10 cães.

O mastim pode atacar uma vez por turno com sua mordida terrível (Força+1d6). Ele também possui o mesmo sopro de fogo do dragão vermelho: não precisa testar Habilidade para acertar o primeiro alvo, uma esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas à Magia,

ignora qualquer proteção ou resistência contra Magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. Contudo, ele pode usar esse sopro apenas uma vez a cada 24 horas.

Mastins de Thyatis são imunes a qualquer dano por calor ou fogo (mágico ou natural), mas são também vulneráveis ao dano por frio ou gelo.

Medusa

"Não, eu NÃO transformei ele em pedra! Eu esculpi REALMENTE esta estátua!"
— Zentura, medusa escultora

CON 12-16, FR 10-16, DEX 10-18, AGI 12-18, INT 12-16, WILL 12-18, CAR 12-20, PER 12-18
#Ataques [1 ou 4], IP 0, PVs 16-20
Arco-e-flecha 80/0 dano 1d10 ou
Serpentes (x4) 40/20 dano 1 + veneno (1d6)
Seu olhar causa Petrificação.

F0-1, H1-3, R2-4, A0-2, PdF4-6, Tiro Múltiplo.

A raça mágica das medusas é composta por mulheres de aparência extremamente sensual, mas com centenas de serpentes venenosas no lugar dos cabelos. Elas acasalam com humanos e elfos e têm por hábito matar o parceiro após o ato. O bebê, caso seja menino, vai pertencer sempre à raça do pai (e provavelmente será sacrificado); mas, quando menina, será uma nova medusa.

Uma medusa dispõe de três formas básicas de ataque. Quando luta corpo-a-corpo, as serpentes que formam sua cabeleira podem fazer até 4 ataques por turno (contra um mesmo alvo ou alvos diferentes). Cada ataque causa apenas 1 ponto de dano, mas obriga a vítima a fazer um Teste de Resistência+1; falha resulta em 1d6 pontos de dano extra por veneno. Esse dano não pode ser absorvido pela Armadura.

A segunda forma de ataque favorita das medusas é o arco e flecha; todas são exímias arqueiras, capazes de disparos que fazem inveja aos elfos mais habilidosos.

Seu elevado Poder de Fogo e a capacidade de Tiro Múltiplo refletem essa perícia.

O terceiro e mais temido ataque é o poder das medusas de transformar criaturas em pedra. Esse poder é idêntico à Magia Petrificação, mas apenas por contato visual — e a vítima faz um Teste de R-1 para resistir. Ao contrário da Magia, esse poder não consome Pontos de Vida da medusa. Funciona apenas com criaturas vivas. Para evitar a petrificação, o oponente deve lutar de olhos fechados .

Quase todas as medusas são monstros cruéis, que têm como único prazer colecionar vítimas petrificadas em seus jardins. Mas existem algumas raras exceções — como Zentura, a bondosa e famosa escultora residente em Vectora.

Meduzóide

"Bem, talvez ESTE fique gostoso com tomate e cebola..."
— Petra Tpish, cozinheira da Estalagem do Macaco Caolho, em Malpetrim

CON 2-6, FR 6-10, DEX 10-12, AGI 6-12,
INT 12-16, WILL 12-18, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [4], IP 0, PVs 12-20
Tentáculos (x4) 30/20 dano 1d3
Telepatia
Possuem Invisibilidade 90% na água.

> F0, H1, R0, A0, PdF4 (apenas para Paralisia), Ambiente Especial, Invisibilidade, Paralisia, Telepatia.

Uma criatura inteligente e diabólica, de aparência meio água-viva e meio humanóide: tem cabeça semi-esférica e segmentada, lembrando uma abóbora, e um torso humanóide com dois braços. O corpo é transparente, deixando visíveis os órgãos internos. Quatro longos tentáculos pendem onde deveriam estar as pernas.

Meduzóides atraem as vítimas com poderes telepáticos. Eles têm Telepatia, Paralisia (baseada em PdF4) e podem lançar todas as Magias mentais como se fossem habilidades naturais, com Focus variáveis. Geralmente usam sua camuflagem natural para ficar escondidos, procurando dominar a vítima à distância, até que seja seguro atacar. Meduzóides possuem o mesmo veneno e transparência de uma água-viva normal.

Megadásipo

"Um tatu?! Você espera que eu recue diante de um tatu gigante?"
— Hyaku-nen, o Imortal (atropelado)

CON 16-24, FR 16-20, DEX 10-12, AGI 10-12,
INT 2-6, WILL 2-8, CAR 2, PER 6-16
#Ataques [2], IP 6, PVs 22-40
Garras (x2) 50/30 dano 2d6+6

> F4, H2, R5, A3/6, PdF0, Armadura Extra (Força, PdF), Ver o Invisível.

Megadásipos são grandes tatus que possuem alguns aspectos humanóides, como o tronco (às vezes) ereto, e membros que podem ser chamados de "braços". Eles poderiam ser chamados também de homens-tatu, mas não demonstram nenhuma inteligência.

Carnívoras, essas criaturas atacam com enormes garras escavadoras (se elas quebram pedras, imaginem o que fazem com uma pobre vítima!) até a morte da vítima, e então começam a comer. Fazem dois ataques por rodada. São praticamente cegos, guiando-se por sons, vibrações e cheiros — e por isso não são afetados por Magias que envolvem visão ou escuridão, especialmente ilusões. Quando muito ferido, um megadásipo se fecha em sua carapaça dura (nessa posição ele tem Armadura 6) e tenta fugir rolando. Se alguém tenta ficar no caminho, é atropelado e sofre 1d6 de dano.

Megalontes

"Alguns desafios são grandes demais até para mim."
Paladino de Arton

Em tempos ancestrais, quando não existiam humanos e Arton era dominada por monstros gigantes — como dragões e dinossauros — existiu um poderoso clérigo de Megalokk, o Deus dos Monstros. Ele foi Megalon e seu poder era tão grande que podia aumentar o tamanho de criaturas normais para transformá-las em feras gigantescas.

O próprio Megalon está desaparecido há milênios e nunca houve nenhum outro clérigo de Megalokk tão poderoso quanto ele para repetir seus feitos. Mas alguns dos monstros titânicos que ele criou ainda existem, ocultos em locais remotos de Arton. Eles são chamados megalontes.

Megalontes são versões ciclópicas de certos animais comuns: lagartos, serpentes, insetos — todos maiores que um palácio, medindo em média 50m de altura. Eles são também monstruosos, com uma aparência mais grotesca que sua versão normal, sempre muito mais ferozes.

BESOURO-MEGALONTE
CON 56-64, FR 56-60, DEX 0, AGI 6-12,
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 6
#Ataques [2 ou 1], IP 7, PVs 70-80
Garras (x2) 60/30 dano 4d6+6 ou
Jato de ácido (3x ao dia) dano 6d6+6

> F10-20, H2, R20-30, A10-20, PdF10 (químico). Em Poder de Gigante, esses números equivalem a F1-2, R2-3, A1-2, PdF1.

LAGARTO-MEGALONTE
CON 66-74, FR 56-60, DEX 0, AGI 6-12,
INT 3, WILL 3, CAR 0, PER 12
#Ataques [1], IP 5, PVs 70-80
Mordida 60/0 dano 4d6+3 ou
Rabo 50/30 dano 5d6+6

> F20-30, H2, R20-40, A10-30, PdF0. Em Poder de Gigante, F2-3, R2-4, A1-3, PdF0.

SAPO-MEGALONTE
CON 56-64, FR 56-60, DEX 0, AGI 6-12,
INT 3, WILL 3, CAR 0, PER 12
#Ataques [1], IP 5, PVs 70-80
Mordida 60/0 dano 2d6+3
(seu suco gástrico causa dano de 2d6 por rodada)
Pode usar sua língua para capturar criaturas a até 100m
Pode saltar distâncias de até 250m

> F10-20, H1/4, R40-50, A20-40, PdF0, Membros Elásticos (a língua; H4, alcance de 100m). Em Poder de Gigante, F1-2, R4-5, A2-4, PdF0.

Meio-Dragões

"Penso apenas uma coisa, meu amor: quando duas criaturas se unem por amor verdadeiro, nem mesmo os deuses têm o direito de interferir... mas eu não gostaria de saber como serão os filhos!"

— Allieny, arqueira, membro do Protetorado do Reino

Dragões adultos podem se transformar em humanos, elfos e outras raças. Dragões também podem se apaixonar por membros dessas raças. Então...

Meio-dragões são resultado da união entre um dragão e uma mulher humana ou semi-humana (cruzamentos entre homens e dragoas não produzem descendentes). A gravidez é normal e o bebê parece pertencer totalmente à raça da mãe — na verdade, caso não se conheça a verdadeira natureza do pai, será impossível para qualquer um indentificar qualquer coisa diferente na criança.

Um meio-dragão artoniano nunca desenvolve asas, escamas ou coisa assim. Sua aparência é totalmente normal — até mesmo muito atraente pelos padrões de beleza de sua raça. As diferenças são interiores: ele terá habilidades muito acima da média (+1 em todas as Características) e uma grande afinidade com Magia (Arcano). Até aí, nada que possa identificá-lo como meio-dragão.

A única coisa realmente marcante é que o meio-dragão herda do pai um tipo de Invulnerabilidade a certo tipo de dano: Luz ou frio/gelo (não ambas; apenas uma) para meio-dragões brancos; químico ou Trevas para meio-dragões negros, e assim por diante. Então, quando o jovem filho da costureira da vila sobrevive a um incêndio sem sofrer nada, é possível que seu verdadeiro pai tivesse escamas vermelhas...

Personagens Jogadores podem comprar Meio-Dragão como uma Vantagem Única ou como Aprimoramento. Meio-Dragões têm +1 em todas as Características (até um máximo de 5), Arcano e uma Invulnerabilidade (calor/Fogo, frio/gelo, Luz, eletricidade, som/vento ou químico). O custo total da Vantagem é de pesados 12 pontos.

Minotauro

"O forte não deve apenas dominar o fraco. Também tem o dever de protegê-lo. Mas, de igual forma, o fraco também deve tributo ao forte por sua proteção."

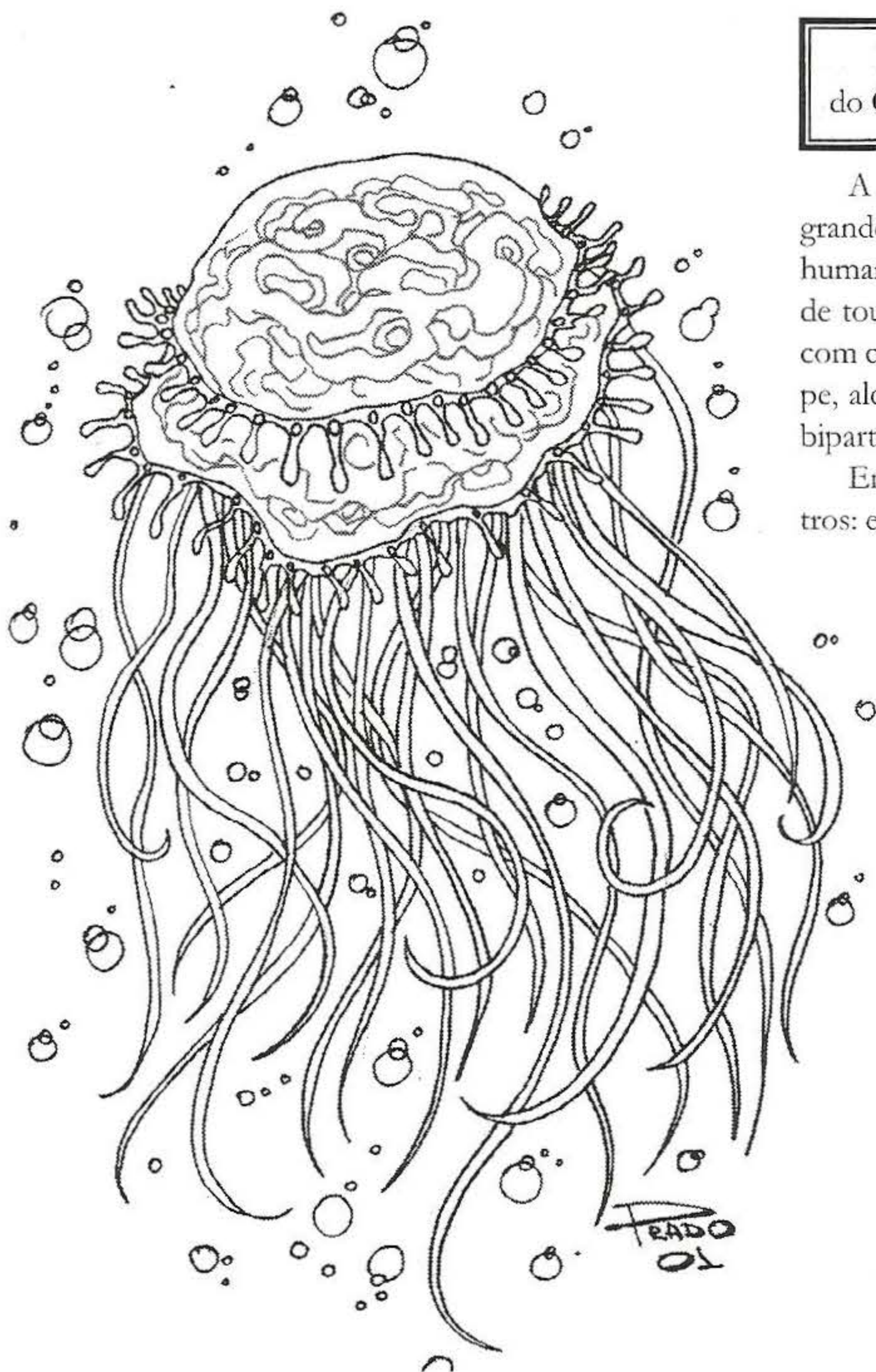
— Kalura, sumo-sacerdotisa da Divina Serpente

CON 16-24, FR 16-24, DEX 10-16, AGI 10-18,
INT 10-14, WILL 10-16, CAR 6-12, PER 6-18
#Ataques [1], IP por armadura, PVs16-24
Ataques e dano por arma

F2-5, H0-4, R1-5, A1-5, PdF0-3, Código de Honra do Combate, Má Fama

A raça dos minotauros é composta por humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral.

Em Arton, os minotauros não são vistos como monstros: eles formam uma cultura avançada e têm até sua pró-

pria nação dentro do Reinado — Tapista, o Reino dos Minotauros. Sua economia se baseia na agricultura e comércio de armas. Eles são uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. São apaixonados por esportes, competições e, acima de tudo, combates de arena. Anfiteatros construídos em vários pontos de Tapista sediam combates muito mais violentos e brutais que aqueles realizados na Arena Imperial em Valkaria.

Uma situação delicada nas relações entre Tapista e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento recebido pelos humanos: são considerados "cidadãos de segunda categoria", vítimas de forte preconceito. Elfos e meio-elfos são igualmente menosprezados. A única raça semi-humana que os minotauros tratam como seus iguais são os anões. Existe até a suspeita de que Doherimm, o reino secreto anão, esteja em algum lugar sob Tapista.

A escravidão humana é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Tratados com o resto do Reinado permitem que os escravos sejam mantidos mesmo além das fronteiras de Tapista, desde que devidamente acompanhados pelo certificado de propriedade.

Não existem minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas; o bebê, quando menina, será humana — e quando menino será minotauro. Cada macho forma um harém de, em média, 1d6+1 esposas; quanto mais ele tiver, maior será seu status social. Mulheres nascidas em Tapista são legalmente consideradas escravas, propriedade do pai. O Rei Thormy de Valkaria e outros governantes lutam para abolir essa lei tão cruel, que rouba a liberdade de uma pessoa desde o nascimento. Até agora os minotauros não cederam mas, pressionados pelo Reinado, recentemente instituíram leis para punir maus tratos contra escravos. Matar um escravo é crime punido com trabalhos forçados: para um minotauro, essa condição é tão vergonhosa que muitos preferem a morte.

Os minotauros têm como divindade principal a Divina Serpente, deusa da força e coragem — mas, em Tapista, ela é chamada Tauron e tem o aspecto de um gigantesco touro em chamas. Em seu território também existem templos em louvor a Azgher, Khalmyr, Keenn, Megalokk, Nimb e Thyatis: clérigos minotauros podem adotar qualquer dessas divindades. Não existem minotauros magos (ou seja, eles só podem ter poderes mágicos através de Clericato).

Sua arrogância e crença na própria superioridade não impedem um minotauro de ser bom e justo. De fato, em geral eles tratam seus escravos com respeito e dignidade — e aqueles que se tornam aventureiros até mesmo aceitam agir em grupos formados por humanos e elfos.

Longe de casa, minotauros gostam de freqüentar tavernas, beber cerveja (de preferência na companhia de anões) e disputar braço-de-ferro. Para eles, uma noite de diversão nunca termina bem sem uma boa luta (que geralmente destrói grande parte da taverna...).

Todos os minotauros têm um grande senso de honra em combate: eles nunca usam armas ou Vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica. NUNCA montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos. Minotauros também têm medo de altura: qualquer altura superior a 3m provoca neles o mesmo efeito da Magia Pânico, se falharem em um Teste de Resistência +2.

Uma curiosidade: minotauros NUNCA se perdem em catacumbas ou labirintos. Por alguma razão, quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto perfeitamente sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Por esse motivo as ruas e palácios de Tapista são construídos de forma intrincada, tornando muito fácil para qualquer não-minotauro se perder. Essa habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.

Personagens Jogadores podem comprar Minotauro como uma Vantagem Única. Minotauros têm F+2, R+1 (até um máximo de F5 e R5), Código de Honra do Combate, Má Fama (arrogantes, brigões, escravistas). No sistama Daemon, Minotauro é uma raça que custa 3 pontos de Aprimoramento (+3CON, +3FR, -4DEX, -2WILL).

Monstro da Ferrugem

"Yikes!"

— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

CON 2-6, FR 2-6, DEX 3-6, AGI 6-12,
INT 1, WILL 2, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [1], IP 0, PVs 2-10
Seu toque enferruja metais automaticamente.

F0, H3, R3, A2, PdF0.

Este monstro se parece com um gafanhoto enorme e avermelhado, com duas grandes antenas e uma cauda comprida. As antenas podem fazer dois ataques por rodada; esses golpes não causam nenhum dano contra seres vivos, mas seu toque transforma qualquer arma, escudo ou armadura metálica em ferrugem — da qual o monstro se alimenta. Um ataque bem sucedido do monstro provoca a perda de 1 ponto de Força, Armadura ou Poder de Fogo (-10% para armas ou escudos e -1 IP em Armaduras)

Peças mágicas (ou uma Arma Especial) têm uma chance em seis (1 em 1d6) de resistir a esse ataque. Em caso de falha, a peça perde permenentemente seu poder mágico e torna-se uma peça comum. Um novo ataque destrói totalmente a peça. Isso não vale para artefatos e outros itens mágicos poderosos que o Mestre determinar.

Força, Armadura ou Poder de Fogo perdidos dessa forma podem ser restaurados mais tarde, com Testes da Perícia Mecânica (Perícia Armeiro ou Armoreiro) para consertar as armas e armaduras lesadas (um Teste para cada ponto perdido ou para cada 10%; cada Teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos Testes para um mesmo Personagem).

Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro profissional para restaurar F, A e PdF, ao custo de 1dx10+50 Tibares para cada ponto restaurado.

Moréia

"Tenha cuidado onde põe a mão..."
— Arinda Corifena, sereia

CON 6-10, FR 2-6, DEX 0, AGI 6-16,
INT 1, WILL 2, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [1], IP 0, PVs 6-10
Mordida 50/0 dano 1d6 + veneno (2 pontos)

F0-1, H2, R1, A0, PdF0

Moréias são enguias venenosas que existem em muitos tamanhos, medindo até 3m de comprimento. São encontradas no fundo do mar, em áreas costeiras. Raramente se aventuram em mar aberto; preferem ficar escondidas entre rochas, recifes de coral e restos de naufrágios. Comem quase qualquer coisa, viva ou morta.

Moréias não costumam atacar seres humanos, mas uma mão vasculhando sua toca pode ser confundida com uma refeição em potencial. Ao morder, a moréia fecha as mandíbulas com firmeza para que o veneno escorra do céu da boca para o ferimento (moréias não têm presas inoculadoras, como as cobras). A mordida causa dano de 1d6 por turno (mais 2 pontos pelo veneno, sem direito a absorver com Armadura) até que o bicho se solte. Arrancar a moréia exige um Teste de Força+1.

MORÉIA-TITÃ

Arton tem uma variedade gigante deste animal. É muito maior (até 10m de comprimento), mais pesada e mais lenta, mas igual às suas parentes em quase todos os outros aspectos.

CON 16-20, FR 12-16, DEX 0, AGI 6-16,
INT 1, WILL 2, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [1], IP 0, PVs 6-10
Mordida 50/0 dano 2d6 + veneno (4 pontos)

F6, H1, R4, A1, PdF0.

Mortos-Vivos

"Não consigo pensar em força de trabalho mais eficiente. Uma pena que a sociedade seja tão relutante em aceitá-los, apenas por sua aparência."
— Vladislav Tpish, necromante

Mortos-vivos são seres humanos (ou membros de outras raças) que, ao morrer, não encontraram o descanso eterno e ficaram presos ao mundo dos vivos, tornando sua existência um grande tormento para si próprios e aqueles que os cercam. Mortos-vivos são imunes a todos os venenos, doenças, Magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Mas eles podem ser afetados por uma série de Magias que funcionem especificamente contra eles, como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

Mortos-vivos não podem ser curados com Magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, CAUSAM dano em vez de curar). Eles só podem recuperar Pontos

de Vida com descanso ou Magias específicas (Cura para os Mortos). Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados.

Embora mortos-vivos possam pertencer a raças não-humanas, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais quando voltam da morte. Assim, um anão morto-vivo não tem quaisquer bônus ou benefícios que um anão vivo teria.

Em Arton existem vários tipos de mortos-vivos: **esqueletos, zumbis, múmias, fantasmas, vampiros, liches, necrodracos, soldados-mortos** e outros. Consulte a descrição separada de cada um.

Múmia

"Yikes!"
— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

CON 16-30, FR 12-36, DEX 10-12, AGI 6-10,
INT 6-18, WILL 12-24, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [2], IP especial (ver abaixo), PVs 26-40
Garras (x2) 70/70 dano 1d6+bônus
30% das múmias são Magos de nível 4-8

F2-4, H1-4, R3-5, A3-5, PdF0, Focus 0-6 em Caminhos variados, Invulnerabilidade a todos os ataques (exceto Magia e armas mágicas), Maldição

Múmias são cadáveres especialmente embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos. Uma série de rituais funerários garante à sua alma uma viagem tranqüila ao Reino dos Mortos. Infelizmente, às vezes, algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo, resultando em um tipo de morto-vivo muito mais poderoso que simples esqueletos e zumbis.

Além das imunidades normais, múmias podem sofrer dano APENAS por fogo, Magia e armas mágicas. Suas garras, além de causar dano normal, exigem que a vítima seja bem sucedida em um Teste de Resistência: se falhar, vai contrair uma doença pestilenta que provoca em TODOS os testes um redutor de -1 (um redutor de -3 em todos os Atributos Físicos no sistema Daemon). Essa doença é considerada uma maldição, e afeta apenas criaturas vivas.

Algumas múmias também podem exalar uma aura mágica de medo. Elas podem usar a Magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) como uma habilidade natural, sem gastar PVs ou Pontos de Magia.

Embora tenham a mesma aparência pútrida de um zumbi, múmias podem usar um disfarce ilusório para se fazer passar por seres humanos (mas o disfarce se dissipa quando sofrem dano ou entram em combate). Múmias são inteligentes; as mais antigas, inclusive, podem ser magos ou clérigos poderosos.

Uma das maiores fraquezas de uma múmia é que todas estão presas a uma maldição; nunca podem se afastar muito de sua própria tumba. A cada nascer do sol, caso estejam distantes de sua tumba mais de 100m (ou 200, ou 300, ou um quilômetro... quanto mais velha, maior a distância que uma múmia pode se afastar de sua tumba sem sofrer dano), começam a deteriorar e perder 1 Ponto de Vida por turno até retornarem — ou até a morte final...

Naga

"A traição nem sempre resolve todos os problemas. Às vezes, a força é necessária."
— Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

CON 16-22, FR 12-22, DEX 10-18, AGI 12-14,
INT 6-14, WILL 12-18, CAR 2-8, PER 12-18
#Ataques [2 ou 1], IP 1 (ou armadura), PVs 16-36
Garras (x2) 50/50 dano 1d6+bônus ou
Ataque Constritor (dano 1d6+3 por rodada)

F3, H3, R3, A1, PdF0

Criaturas aparentadas com os homens-serpente de Lamnor, as nagas são grandes serpentes com até 10m de comprimento e uma horrenda cabeça humana. Dotadas de grande força e inteligência, eram geralmente encarregadas de proteger artefatos ou cumprir missões para o clérigos de Sszzaas. Hoje, assim como os próprios homens-serpentes, as nagas estão quase extintas — mas ainda podem ser encontradas em alguns pontos remotos de Lamnor, protegendo os últimos locais sagrados de Sszzaas.

Como todas as serpentes constritoras, a naga faz um primeiro ataque para prender a vítima e, caso acerte, esmagar os ossos. Isso provoca dano automático por Força nos turnos seguintes, sem a nacessidade de Testes e a vítima não pode absorver com Testes de Armadura. A vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um Teste de Força e só pode usar armas pequenas (dano máximo de 1d6 por Força). Ataques de Personagens exigem um Teste de Habilidade-1, ou provocam na vítima metade do dano que causam ao animal.

Da mesma forma que os homens-serpente, a naga também pode assumir uma máscara ilusória, disfarçando-se como uma mulher humana. Nessa forma ela ainda tem as mesmas Características, mas não pode — claro — usar o ataque constritor.

Neblina-Fantasma

"Tenham cuidado! Meu irmão foi morto por algo assim!"
— Wilcox Galliran, paladino de Valkaria

CON -, FR -, DEX -, AGI -,
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [2], IP (especial), PVs 12 por m² de área
Toque (x2) 60/50 dano 1d6

F0, H4-5, R4, A0, PdF0, Levitação, Invulnerabilidade (Magia e armas mágicas).

Suspeita-se que esta criatura seja, de alguma forma, aparentada ao fogo-fátuo dos pântanos. Na verdade, teorias mais ousadas sugerem que se trate de uma colônia compacta desses seres, como células formando uma criatura mais avançada.

A neblina-fantasma pode ser encontrada em pântanos, charcos, cemitérios e lugares assombrados. Da mesma forma que o fogo-fátuo, ela se alimenta de almas. Bastante inteligente, assume uma forma humanóide para se parecer com um

fantasma brilhante — podendo até falar. Tentará se aproximar de suas vítimas o bastante para atacar. Pode tocar com as "mãos" duas vezes por turno: seu toque ignora a Armadura e causa 1d6 pontos de dano. Quando a vítima chega a 0 PVs, no turno seguinte a neblina suga toda a sua alma, impedindo que seja ressuscitada (apenas um Desejo poderá fazê-lo). Construtos são imunes a isso; Mortos-Vivos, não!

Como os fogos-fátuos, a neblina-fantasma é imune a todas as Formas de Magia e armas mágicas (incluindo Arma Especial). Sofrem dano apenas por armas e ataques normais.

Neblina-Vampírica

"Esperem... notaram como as brumas ficaram avermelhadas?"
— Shanower, Cavaleiro de Khalmyr

CON -, FR -, DEX -, AGI -,
INT 12-16, WILL 0, CAR 0, PER 12-18
#Ataques [1], IP (especial), PVs 12 por m²
Corrosão 90/0 dano 1d6 por rodada

F0, H4-5, R4, A0, PdF0, Levitação

As neblinas-vampíricas são névoas que se estendem rasteiramente pelas florestas mais afastadas de Lannestull e foram noticiadas pela primeira vez há algumas décadas.

Vistas de longe, aparentam ser névoas comuns, mas um olhar atento pode reparar que elas não seguem as brisas, movendo-se por onde bem desejarem. As névoas avançam com a velocidade de uma pessoa caminhando e geralmente esperam que a vítima esteja totalmente envolvida para atacar. As brumas atacam por corrosão, dissolvendo suas vítimas e os pertences que carregam.

Uma vez dentro das névoas, a vítima pode fazer um Teste de Resistência por rodada para diminuir o dano da corrosão pela metade, enquanto é lentamente absorvida pelas brumas assassinas. Após matar alguma pessoa ou animal, as névoas tornam-se avermelhadas, com a cor de sangue, ficando com essa cor por algumas horas.

Necrodracos

"Invencível? Terá que provar."
— Paladino de Arton

Quando a alma de um dragão morto não consegue o descanso eterno, ela pode retornar a este mundo como uma das mais terríveis criaturas de Arton: o chamado necrodraco, ou dragão morto-vivo.

Todos os necrodracos têm as mesmas vantagens e desvantagens normais dos mortos-vivos: são imunes a todos os venenos, doenças, Magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Podem ser afetados por Magias que funcionem especificamente contra mortos-vivos. Não podem ser curados com Magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou a Magia Cura para os Mortos (exceto os dragões-esqueleto, que NUNCA podem recuperar PVs) e nunca podem ser ressuscitados.

Independente da espécie a que pertenciam quando vivos, todos os necrodracos têm um jato de ar congelante como arma de sopro. Eles são classificados em três tipos: **esqueleto**, **zumbi** e **lich**.

DRAGÃO-ESQUELETO

Facilmente reconhecível como um grande esqueleto de dragão. Não pode ser afetado por ataques baseados em frio ou gelo, naturais ou mágicos, e tem Armadura Extra contra corte e perfuração. Faz até três ataques por turno: duas garras (dano por Força) e uma mordida (dano por Força + 2d6).

Um dragão-esqueleto não pode voar, uma vez que suas asas não possuem mais couro. Ele também não tem Telepatia, mas conserva os Sentidos Especiais e Arena que tinha quando vivo. Dragões-esqueleto não podem recuperar Pontos de Vida normalmente. Uma vez danificados, é para sempre — a menos que sejam utilizadas Magias especiais para restaurar Mortos-Vivos.

Dragões-esqueleto não sabem fazer outra coisa além de proteger seu antigo covil. É raro encontrar sacerdotes ou necromantes poderosos o bastante para invocá-los e ter controle sobre eles.

CON 30-50, FR 32-56, DEX 10, AGI 15-20
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 20
#Ataques [3], IP 7, PVs 35-50
Mordida 75/0 dano 2d6+3
Garras (x2) 75/70 dano 2d10+6

Recebe apenas metade do dano de ataques causados por lanças, flechas e outros objetos perfurantes.

Possui resistência de 3d6 contra Magias baseadas em frio.

Pode usar um Bafo de Gelo de 2 a 5 vezes ao dia, causando 6d6+6 pontos de dano (frio).

> F3-4, H4, R4, A4-5, PdF3-5 (frio/gelo), Sentidos Especiais, Levitação.

DRAGÃO-ZUMBI

Em vez de escamas brilhantes, este dragão é coberto com couro flácido, cinzento e repleto de chagas. As asas costumam estar rasgadas, mas ainda funcionam. Faz até três ataques por turno: duas garras (dano por Força) e uma mordida (dano por Força + 2d6).

Como o dragão-esqueleto, o dragão-zumbi perdeu sua brilhante inteligência e não tem mais Telepatia, mas continua com seus Sentidos Especiais e Arena. Eles passam o resto de sua existência torturada caçando, tentando saciar uma fome que nunca termina...

CON 30-50, FR 32-56, DEX 10, AGI 15-20
INT 2-3, WILL 0, CAR 0, PER 20
#Ataques [3], IP 8, PVs 45-60
Mordida 80/0 dano 2d6+3
Garras (x2) 70/70 dano 2d10+8

Recebe apenas metade do dano de ataques causados por lanças, flechas e outros objetos perfurantes.

Possui resistência de 3d6 contra Magias baseadas em frio.

Pode usar um Bafo de Gelo de 2 a 5 vezes ao dia, causando 7d6+6 pontos de dano (frio).

> F3-4, H4, R4-5, A4-5, PdF4-6 (frio/gelo), Sentidos especiais, Levitação.

DRAGÃO-LICH

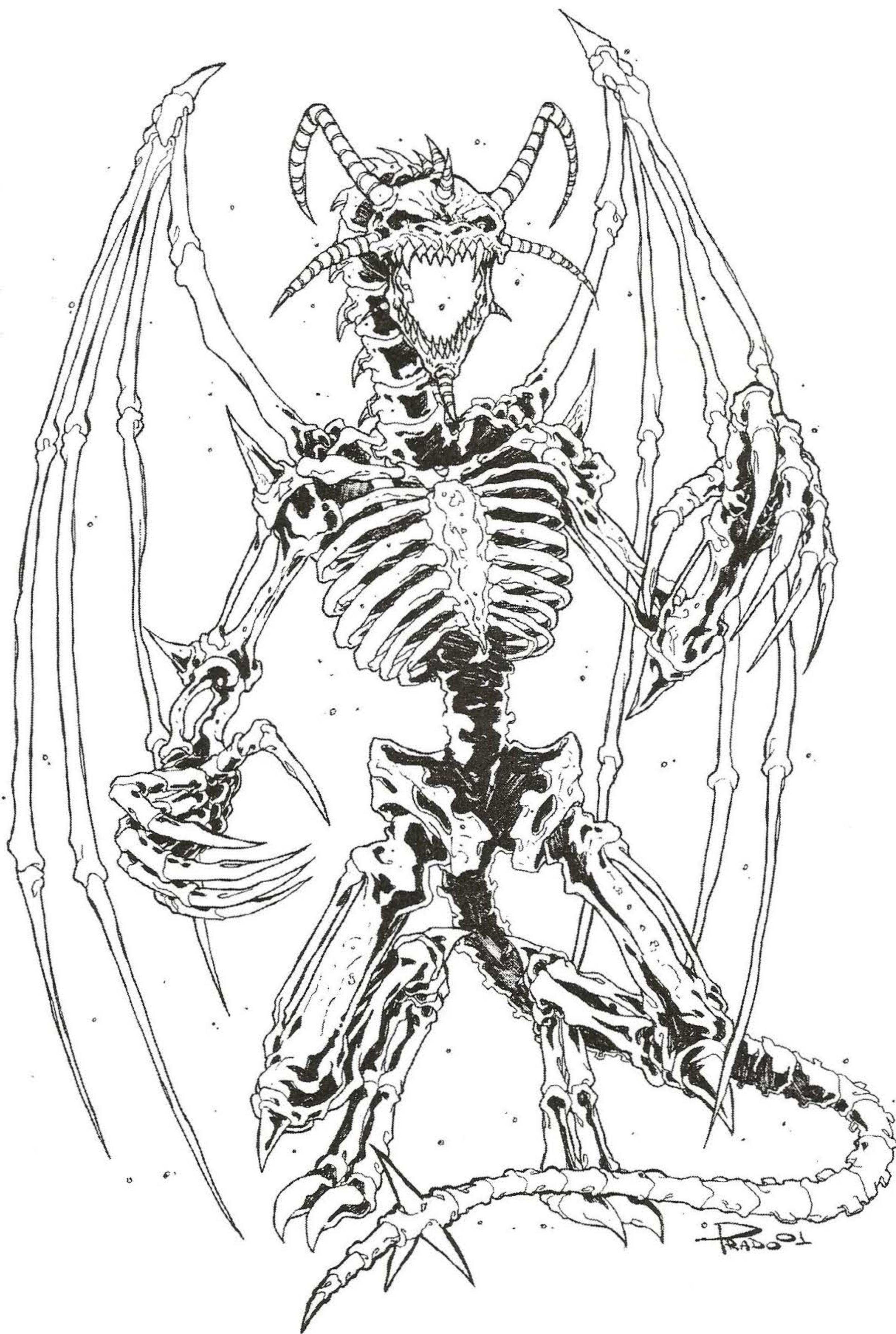
O único tipo de necrodraco que ainda mostra a imensa inteligência e orgulho de sua raça, mesmo após a morte. Talvez através do mesmo processo utilizado por magos necromantes e clérigos da morte, um dragão elemental pode receber os poderes e imunidades dos mortos-vivos e ainda ampliar suas habilidades mágicas naturais.

O típico dragão-lich (se é que existe tal coisa) tem a mesma aparência de um dragão-esqueleto, com a diferença de que suas asas continuam funcionando — mesmo sem couro, elas podem levitar o dragão magicamente (ou mesmo fazê-los voar). Dragões-liches são totalmente imunes a Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

O poder mágico de um dragão-lich é quase inigualável. Ele tem Focus 11-13 em Trevas e 9-11 em todos os outros Caminhos, podendo realizar duas Magias por rodada sem gastar Pontos de Vida ou Pontos de Magia.

Um dragão-lich é tão poderoso que, em Arton, pode ser considerado uma divindade menor: clérigos podem venerá-los e receber poderes divinos deles.

Felizmente para todos nós, existem apenas histórias sobre três ou quatro dragões-lich conhecidos em todo o mundo de Arton e eles vivem em regiões muito distantes e isoladas das vilas e povoados. Nenhum encontro (com sobreviventes) foi reportado até os dias de hoje, mas os contos sobre os Dragões datam de muito tempo atrás.

É impossível para mortais destruir completamente um dragão-lich; eles sempre retornam mais tarde — e, ao contrário de um lich "normal", não existe um amuleto contendo sua alma que possa ser destruído. Apenas deuses e avatares podem realmente matar uma dessas criaturas.

CON 48-50, FR 48-56, DEX 15, AGI 15-20
INT 26-36, WILL 26-36, CAR 10-20, PER 26-36
#Ataques [3], IP 8, PVs 50-60 (+ heróicos)
Mordida 90/0 dano 2d6+6
Garras (x2) 90/75 dano 2d10+11

Recebe apenas metade do dano de ataques causados por lanças, flechas e outros objetos perfurantes. Invulnerável a ataques de armas não-mágicas.

Possui resistência de 4d6 contra Magias

Pode usar um Bafo de Gelo de 3 a 8 vezes ao dia, causando 8d6+8 pontos de dano (frio).

F8-12, H6-7, R8-12, A8-12, PdF8-14 (frio/gelo), Levitação, Imortal, Invulnerabilidade a Trevas (natural ou mágica) e a todos os ataques (exceto Magia e armas mágicas), e Resistência à Magia.

Nereida Abissal

"Elas podem ser mesmo estranhas... mas, quando você aprende a ouvir sua beleza, poucas coisas se comparam."
— Luigi Sortudo, bardo

CON 12-16, FR 8-16, DEX 10-15, AGI 14-20
INT 12-16, WILL 12-16, CAR 16-19, PER 12-16
#Ataques [1], IP 4 (pele), PVs 20-30
Garras 50/25 dano 1d6

Oponentes precisam passar em um Teste de WILL antes de poderem atacá-la ou machucá-la.

Possui poderes especiais (ver descrição)

F1, H1, R2, A4, PdF0, Anfíbio, Animais, Aliados (criaturas marinhas), Manipulação, Água 2.

Esta criatura não deve ser realmente uma nereida, mas recebeu esse nome pela semelhança entre alguns de seus poderes.

Uma nereida abissal tem corpo humano, feminino e sensual, mas descolorido como um cadáver. Encimando o longo pescoço há uma cabeça de peixe, com olhos opacos e cegos. Ela tem barbatanas transparentes no lugar das mãos e pés. Há também três barbatanas em suas costas. O primeiro raio da barbatana mais alta alonga-se como um chicote, tendo em sua ponta um brilhante fotóforo — um órgão luminoso, igual ao de um vaga-lume. O corpo é coberto de fotóforos, formando padrões estranhos, alienígenas. Essas luzes não têm qualquer poder especial.

Essas criaturas honradas preferem se manter o mais longe possível dos seres humanos, vivendo nos abismos marinhos, a vários quilômetros de profundidade. São felizes em seu mundo de escuridão macia e silêncio eterno — mas é verdade que algumas são atraídas para a superfície, fascinadas pelas maravilhas que existem ali.

Embora seja difícil compreender, a bizarra beleza da nereida abissal torna difícil para um homem machucá-la: qualquer Personagem masculino deve ter sucesso em um Teste de Resistência , ou não será capaz de realizar o ataque. O Teste deve ser feito cada vez que o Personagem tenta atacar ou fazer qualquer coisa para agredir a nereida.

Uma nereida abissal é espantosamente resistente. Só pode ser ferida com Magia ou armas mágicas. Seu corpo, adaptado para resistir à pressão dos abismos marinhos, não sofre nenhum dano por contusão e sofre apenas metade do dano por corte e perfuração. Apesar disso, na maioria das situações ela prefere fugir a lutar. Uma nereida abissal é quase invisível na água e sua voz é belíssima.

A nereida abissal é cega e só consegue perceber o mundo à sua volta através de ondulações na água. Pode controlar água a até 10 metros. Ela também consegue invocar uma serpente feita de água, capaz de envolver uma criatura e afogá-la. A serpente sempre irá ressurgir dois turnos depois de morrer e pode ser destruída apenas com Focus 2 em Água.

Nereidas abissais costumam adotar grandes criaturas marinhas como "bichinhos de estimação", mas essas mascotes podem ser monstros abissais jamais vistos por olhos humanos.

Ninfa

"Oba! Ela tá tirando a roupa!"
— Taddan Willweak, mercenário (últimas palavras)

CON 8-16, FR 6-12, DEX 10-15, AGI 14-18
INT 12-16, WILL 12-16, CAR 20-24, PER 12-16
#Ataques [0], IP 0, PVs 10-20

Oponentes precisam passar em um Teste de WILL antes de poderem atacá-la ou machucá-la.

Voz Melodiosa (ver abaixo).

F0, H0, R2, A0, PdF0, Invisibilidade, Teleporte.

Ninfas são a encarnação da beleza feminina, as criaturas mais extraordinariamente belas da natureza. Têm o aspecto de mulheres humanas, jovens, de pele clara, longos cabelos dourados e olhos élficos de cores vivas. Essas criaturas mágicas só conseguem viver em lugares de grande beleza natural, como bosques, riachos, cachoeiras... uma ninfa arrastada para fora de seu ambiente começa a definhar e morrerá em uma hora.

Suspeita-se que as ninfas são criações da deusa Marah, devido à paz que sua beleza pode evocar. Após vê-la ou ouvir sua voz, é totalmente impossível para um homem (ou qualquer humanóide masculino) ou animal selvagem atacar uma ninfa. Até mesmo mulheres devem, antes de ferir ou molestar uma ninfa de qualquer forma, ter sucesso em um Teste de Resistência. O Teste deve ser feito cada vez que a Personagem tenta realizar qualquer agressão. Apenas criaturas totalmente sem alma ou emoções, como Construtos ou Mortos-Vivos, são imunes à beleza mágica da ninfa.

Normalmente as ninfas vestem véus delicados que brilham com luzes cintilantes — mas também é comum que estejam nuas. A visão de uma ninfa nua é tão atordoante que exige de qualquer humanóide masculino um Teste de Resistência. Uma falha provoca na vítima o mesmo efeito da Magia Coma: seus Pontos de Vida caem para zero e ela fica inconsciente, ainda viva, mas em estado de congelamento. As únicas formas de despertar são com um Desejo ou um beijo da própria ninfa (o que também funciona com vítimas da Magia Coma). Dizem que seu beijo também pode curar a maioria das maldições e cancelar algumas Magias de Transformação.

Ninfas são extremamente pacíficas e gentis, mas também assustadiças. Será muito difícil ganhar sua confiança. Acuadas, elas usam seus poderes de Invisibilidade e/ou Teleporte para fugir. Uma ninfa é totalmente incapaz de lutar. Ela nunca usará armas ou atacará por motivo algum, nem mesmo para salvar a própria vida — quando não há fuga possível, ela apenas aguarda pela morte.

Ninfas jamais falam com alguém que pareça agressivo (ou seja, usando armaduras ou portando armas). Elas também não suportam a feiura, fugindo imediatamente de qualquer Personagem Monstruoso.

Observadores

"Seria bem mais fácil achar a saída se não fossem aqueles bichos cheios de olhos!"

— Princesa Rhana

CON 10-20, FR 5 , DEX 0, AGI 10-20,
INT 10-20, WILL 10-15, CAR 5-10, PER 15-20
#Ataques [2-6], IP 2-7 (Pele), PVs 15 a 30
Mandíbula 60/0 dano 3d6

Cada Observador é único e possui de 4 a 14 olhos (2d6+2). Cada olho possui 1d6+2 pontos de Focus em um Caminho de Magia e pode realizar um Ritual específico (escolhido pelo Mestre). O olho central dispara um raio permanente de anti-Magia (com 3d6 de Força) que anula qualquer Magia que seja feita contra o Observador.

F0-3, H1-3, R2-5, A2-5, PdF0-6, Levitação, Focus 1-6 em Caminhos variados.

Observadores são monstros diabólicos com o aspecto de uma esfera flutuante, geralmente medindo de 1 a 2m de diâmetro. Eles habitam os subterrâneos de Triunphus, colocados ali pelo deus Thyatis como um desafio a ser vencido pelos aventureiros que desejam escapar da cidade.

Todos os Observadores têm um grande olho central, uma terrível mandíbula e 2d6+2 olhos menores espalhados pelo corpo. O olho maior projeta o tempo todo um raio de anti-Magia, que atinge toda a área à sua frente e impede o funcionamento de qualquer Magia ou item mágico. Cada um dos olhos menores pode lançar uma Magia ou poder diferente, que muda de criatura para criatura.

Ogres

"Vocês são fortes. Vou permitir que lutem ao nosso lado em nome do Grande Ragnar."

— Thwor Ironfist, o General Bugbear

Também conhecidos como ogros, são humanóides enormes e terríveis, medindo entre 2,5 e 3m de altura. A maior parte deles são ainda maiores e mais fortes que os goblins gigantes — e só não são mais perigosos que eles porque são mais estúpidos!

Ogres são extremamente primitivos e brutais. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Não sabem praticar qualquer forma de agricultura, artesanato ou criação de animais — só conseguem comida e itens através de caça e pilhagem. Carnívoros, costumam capturar e matar seres humanos e semi-humanos.

Por todos esses motivos, é muito fácil contratar ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço. Esses monstros enchem as fileiras da Aliança Negra dos goblinóides em Lamnor. São também uma atração popular em combates de arena.

Embora seja incomum, um ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem. Infelizmente, ogres sempre serão temidos e tratados com desconfiança em todos os pontos do Reinado, mesmo quando acompanhados por heróis respeitáveis.

Personagens Jogadores podem comprar Ogre como uma Vantagem Única. Em 3D&T, Ogres têm F+3, R+3 (até um máximo de F5 e R5), Má Fama, Modelo Especial (são quase gigantes!), Monstruoso, Inculto. Eles nunca podem comprar Genialidade ou Memória Expandida. O custo total da Vantagem é 3 pontos. No sistema Daemon, Ogres têm FR +3, CON +3, DEX -2, AGI -1, e o Kit da raça custa 1 ponto de Aprimoramento.

SOLDADO OGRE

CON 15-25, FR 15-20, DEX 10-15, AGI 8-15,
INT 5-8, WILL 5-8, CAR 5-8, PER 8-12
#Ataques [1], IP 1-3 (armadura), PVs 15-30
Espadas Longas 40/30 dano 1d10+2

F3-4, H1-3, R3-4, A1-2, PdF1-2, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto

CAPITÃO OGRE

CON 18-25, FR 15-25, DEX 10-15, AGI 8-15,
INT 10-12, WILL 5-8, CAR 5-8, PER 8-12
#Ataques [1], IP 3-5 (armadura), PVs 20+15
Espadas Longas 55/50 dano 1d10+5

F4-5, H2-3, R4-5, A1-2, PdF1-2, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto

Orcs

"Adoro orcs. Especialmente no outro lado do machado."
— Doomak, guerreiro anão

CON 8-15, FR 8-18, DEX 8-12, AGI 8-15,
INT 5-8, WILL 5-8, CAR 5-8, PER 8-12
#Ataques [1], IP 1-3 (armadura), PVs 8-10
Espadas Longas 40/30 dano 1d6

F1-3, H1-2, R1-3, A0-2, PdF0-1

Um orc (ou orco, como também pode ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Orcs são onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no subsolo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos, têm sua própria linguagem, derivada do élfico e humano, e podem aprender outras línguas — mas não conhecem a escrita.

Por seus hábitos subterrâneos, em muitos lugares os orcs costumam ser inimigos tradicionais dos anões — com quem disputam território. Eles têm as mesmas capacidades de enxergar no escuro e os mesmos talentos como mineiros e ferreiros. Apesar disso, orcs também estão em guerra constante com humanos, elfos e até outras tribos orcs. Eles valorizam a conquista de novos territórios acima de todas as coisas.

Orcs costumam ser mais comuns em certas regiões remotas de Arton, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das tropas da Aliança Negra, no papel de mineiros: eles abastecem as tropas com metal para armas.

Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo orc estabelecer relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs. Um meio-orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

Personagens Jogadores podem comprar meio-orc como uma Desvantagem Única de -1 ponto. Meio-orcs têm F+1 (até um máximo de F5), Infravisão (de Sentidos Especiais) e Má Fama. Eles nunca podem comprar Genialidade ou Memória Expandida. No sistema Daemon, Orc é uma raça de custo 1 ponto, com FR +1, CON +2, INT -3.

Pantera-do-Vidro

"Se uma delas encontrar você, uma armadura não fará diferença nenhuma..."
— Abdullah, paladino de Azgher

CON 24-36, FR 24-36, DEX 3, AGI 16-24,
INT 2-4, WILL 5-8, CAR 0, PER 18-24
#Ataques [3], IP 4 (pele), PVs 30-40
Garras (x2) 70/60 dano 2d6+2
Mordida 75/0 dano 2d6+6

F2-4, H2-3, R2, A0-1, PdF0

A pantera-do-vidro lembra um tigre dentes-de-sabre, com seu grande tamanho e longas presas. As diferenças mais marcantes são o pêlo castanho-avermelhado e o brilho metálico das garras e presas.

Essa pantera vive nas regiões mais quentes e inóspitas do Deserto da Perdição — lugares tão quentes que, em certas épocas do ano, a areia derrete e se transforma em pântanos de vidro liquefeito. Nesse período mortal a pantera permanece

segura em uma toca profunda; apenas ao anoitecer, quando o vidro esfria e endurece, ela abandona a toca para caçar — usando as garras para estilhaçar o vidro que bloqueia a saída.

Panteras-do-vidro absorvem metais da natureza, lambendo minerais das rochas. Como resultado, possuem garras e presas extremamente cortantes, talvez as mais perigosas do mundo animal. Podem fazer três ataques por turno com as garras (Força +1d6) e mordida (Força +2d6). Qualquer alvo terá automaticamente um resultado mínimo em sua jogada de Armadura contra esses ataques (como se tivesse Vulnerabilidade), a menos que tenha Armadura Extra contra corte. Nesse caso, faz sua jogada normal.

Panteras-do-vidro são mais espertas que os felinos em geral, mostrando a inteligência aproximada de um cão. Capturá-las e domesticá-las é possível, mas tão perigoso que poucos se arriscam; elas podem matar seus treinadores mesmo por acidente.

Pássaros Arco-Íris

"Tão belos e cativantes quanto a música de Minha Dama."
— Donovan Redleaf, bardo

CON 2-3, FR 2-3, DEX 3, AGI 12-14,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 14-16, PER 16-20
#Ataques [0], IP 0, PVs 1-2

F0, H2-4, R0, A0, PdF0, Levitação

Os arco-íris são pássaros pequenos e inofensivos comedores de sementes. Apresentam uma plumagem colorida de brilho cintilante, que deixa trilhas luminosas no ar após sua passagem. Vivem em selvas e florestas.

A plumagem dos arco-íris não perde suas propriedades únicas quando removidas da ave, e por isso tem alto valor comercial. A plumagem completa de um pássaro pode ser vendida por até T$ 1.000. A remoção das penas irá invariavelmente matar a pequena ave. Esses pássaros são raros, mas podem ser criados em cativeiro com certa facilidade, para o comércio das penas ou como pássaros ornamentais.

Pássaros do Caos

"Não pode ser! Errei de NOVO!"
— Loureniald, arqueiro elfo

CON 2-3, FR 2-3, DEX 3, AGI 12-14,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 14-16, PER 16-20
#Ataques [0], IP 0, PVs 1-2
Maldição (ver abaixo)

F0, H2-5, R0, A0, PdF0, Levitação

Os clérigos de Nimb dizem que estas aves, idênticas a corvos comuns, foram criadas pela mão do Deus do Caos. Elas são puras manifestações do acaso, da sorte e do azar, trazendo consigo o imprevisível e o inesperado.

A presença de um ou mais pássaros do caos distorce as leis da probabilidade na área onde se encontram, trocando a sorte

pelo azar. Coisas que deveriam dar certo dão errado, e vice-versa. Em termos de jogo, QUALQUER rolagem de dados realizada por um Personagem próximo de um deles (até 50m) terá efeito contrário: um acerto será um erro e um erro será um acerto.

Sabe-se de grupos de aventureiros que pereceram em batalhas quase ganhas, simplesmente porque um desses pássaros surgiu de repente e virou a maré da sorte. Os clérigos de Nimb parecem ser os únicos imunes a esse poder, sendo comum que adotem uma dessas aves como "mascote". Claro que isso vai trazer problemas para seus eventuais companheiros...

Essas aves são criaturas sagradas, protegidas pelo deus Nimb. Matar uma delas, mesmo por acidente, atrai sobre o criminoso uma maldição. Pelo resto de sua vida, todas as noites, a vítima rola um dado: se o resultado for par, ela vai acordar como homem na manhã seguinte; se for ímpar, será uma mulher. Não existe forma conhecida de reverter essa maldição.

Pégaso

"Se você serve à Justiça, eu sirvo a você."
— Pégaso

CON 36, FR 26, DEX 18, AGI 16,
INT 16, WILL 16, CAR 18, PER 20
#Ataques [3 ou 1], IP 2 (pele), PVs 30+36
Cascos (x2) 95/90 dano 2d6+5
Mordida 90/20 dano 1d10 ou
Coice 80/0 dano3d6
Imortal

F2, H7, R2, A2, PdF0, Aceleração, Ataque Múltiplo, Levitação, Imortal, Inimigo (Hipogrifo).

O Pégaso é um magnífico cavalo mágico com asas, branco e brilhante como a lua cheia.

Ao contrário do que acontece em outros mundos medievais mágicos, em Arton existe apenas UM desses animais. Ele foi criado pelo deus Khalmyr como montaria pessoal quando seu avatar visita este mundo. Em outras ocasiões, o Pégaso percorre Arton para servir aqueles que provem ser dignos dessa honra. Ele pode surgir subitamente em momentos de grande necessidade para ajudar heróis empenhados em missões nobres.

Apenas Personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade podem cavalgar o Pégaso. Ele não tem imunidades especiais, mas caso seja destruído sempre vai ressuscitar após 1d6 dias — recriado pelo poder do Deus da Justiça. Ele tem como inimigo mortal o Hipogrifo, montaria pessoal do deus Nimb.

Pégaso pode lutar fazendo dois ataques por turno com os cascos (dano por Força), além de ataques extras com Ataque Múltiplo (que ele raramente erra, com sua H7). Em vôo, consegue ser ainda mais rápido que um grifo — e pode voar em velocidade máxima sem jamais se cansar.

Embora utilize a aparência de cavalo alado com mais freqüência, o Pégaso pode se transformar em um ser humano. Nessa forma ele parece um elegante guerreiro em armadura prateada. Pégaso pode falar em ambas as formas.

Peixe-Couraça

"Agora, com ESTE material vale a pena trabalhar!"
— Fausto Hammerhand, forjador de armaduras

CON 24-36, FR 20-26, DEX 0, AGI 12,
INT 2, WILL 2, CAR 0, PER 20
#Ataques [1], IP 4/0 (cabeça/pele), PVs 30-36
Pancada 60/0 dano 2d6+3

F2-3, H1-3, R2-3, A2, PdF0, Sentidos Especiais (Radar).

Estes grandes peixes, semelhantes aos selakos, têm a cabeça e parte dianteira do corpo protegidas por placas blindadas; as demais partes do corpo não possuem armadura (A0). Os peixes-couraça não têm dentes e sim um bico ósseo que usam para triturar as conchas de invertebrados que comem.

As placas de um único peixe-couraça podem ser usadas para fabricar uma armadura muito forte, conservando a A2 (IP 4)original do peixe. Ela será tão resistente quanto uma armadura metálica, mas mais leve e muito mais durável sob o mar, pois não enferruja. Os elfos-do-mar apreciam muito as armaduras feitas com esse material.

Peixe-Gancho

"Eu acho que vi alguma COOOOOOISA..."
— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

CON 30-36, FR 20-26, DEX 0, AGI 6-10,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12
#Ataques [1], IP 2 (pele), PVs 40+46
Gancho 75/0 dano 1d3+especial (ver abaixo)
Mordida 30/20 (ou automático) dano 1d3+1

F2-3, H2-3, R3, A1, PdF0, Sentidos Especiais (Radar).

Do tamanho de um hipopótamo, este grande peixe de quatro olhos não suporta a luz. Normalmente vive nas partes mais profundas do Rio dos Deuses, mas em certas épocas do ano pode subir à superfície para caçar durante a noite.

Sua técnica de caça é simples: ele espera nas margens até que alguma criatura se aproxime para beber. A vítima é atacada com o primeiro raio da nadadeira dorsal, articulado, medindo quase dois metros e com um gancho afiado na ponta. Caso o peixe consiga acertar o primeiro ataque e causar pelo menos um ponto de dano, a vítima deve ser bem sucedida em um Teste de Força vs Força do peixe — ou será arrastada para a debaixo d'água. O peixe começa então a atacar com mordidas que causam dano por Força (sem precisar de Testes, uma vez que a vítima está presa no gancho).

Soltar-se do gancho exige um Teste de Força vs. Força do peixe (mais pessoas podem ajudar a vítima a tentar se soltar, somando metade de suas FRs). É possível atacar o peixe enquanto se está preso no gancho, mas provavelmente a vítima morrerá afogada. Quando erra o primeiro ataque com o gancho, ou quando a vítima resiste, o peixe desiste e vai caçar em outro lugar.

Peixe-Recife

"Acho que não tem mais de três ou quatro deles no mundo inteiro!"
— Lisandra, druida

CON 100-120, FR 100-120, DEX 0, AGI 4-6,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12
#Ataques [0], IP 12 (pele), PVs 200+

F20, H0, R20, A12, PdF0.

Este peixe imenso e raro pode ser facilmente confundido com uma pequena ilha, com corais crescendo sobre seu dorso. Como as baleias, é um animal filtrador: alimenta-se apenas de microoganismos presentes na água do mar, perto da superfície. Não é incomum encontrar todo tipo de animais marinhos vivendo em seu corpo, desde caranguejos até gaivotas.

O peixe-recife é extremamente plácido e manso. Ele nunca se assusta ou foge, e nem tem motivos para isso — não tem inimigos naturais e nem valor comercial. Sua couraça extremamente resistente torna difícil feri-lo e sua carne tem sabor desagradável. Infelizmente, essa apatia faz do bicho um risco para a navegação — mais de um navio já naufragou após colidir com um peixe-recife que surgiu repentinamente em seu caminho...

Planador

"Suma da minha vista, maldito!"
— Kalura, sumo-sacerdotisa da Divina Serpente

CON 12-16, FR 12-16, DEX 12-18, AGI 12-16,
INT 6-10, WILL 6-10, CAR 6-8, PER 12-20
#Ataques [1], IP 1 (pele), PVs 20-26
Garras 25/40 dano 1d6+1
Podem planar com velocidade de 5m/s
Podem escalar árvores com grande rapidez.

F1, H1, R1, A0, PdF0, Levitação, Arena (florestas).

Esta criatura sauróide parece ter algum parentesco com os antropossauros de Galrasia — mas, ao contrário desses, também pode ser encontrado em outros pontos de Arton.

Planadores são homens-lagarto alados, habitantes de florestas. Suas asas são prolongamentos de suas costelas, semelhantes a barbatanas. Elas não permitem voar realmente, apenas planar — e por isso é importante para a criatura ganhar altura subindo em árvores. Planadores caçam insetos que capturam em pleno vôo, quando saltam de uma árvore para outra em curtos planeios.

Planadores não têm qualquer tecnologia ou organização social. Não formam vilas ou tribos. Vivem em ninhos individuais construídos no topo das árvores. Só formam casais na época da postura, quando cuidam juntos da prole.

Planadores são extremamente curiosos; lugares, objetos, criaturas ou mesmo idiomas desconhecidos logo conquistam seu interesse. Eles adoram aprender coisas novas, mas não necessariamente preservar esse conhecimento.

Planadores são atraídos por objetos coloridos e brilhantes, gostando de decorar seus ninhos com eles. Isso os torna problemáticos, porque eles também são ladrões por natureza. São comuns os grupos de aventureiros enviados para recuperar peças valiosas roubadas por planadores.

Povo-Dinossauro

"São gostosas! Hunc!"
— Tork, troglodita mercenário

Antropossauros são uma variedade avançada de dinossauro, que evoluiu na direção da forma humana. Eles descendem de animais semelhantes aos monstros que habitaram a Terra: triceratops, estegossauros, pterodáctilos e especialmente o troodon — o mais inteligente dos dinossauros, e mais provável candidato a evoluir e se tornar um "homem-dinossauro".

De modo geral, antropossauros não possuem pele couraçada ou protegida com escamas. Têm couro liso e macio como pele humana (exceto pelos ceratops). Em contrapartida podem regenerar partes perdidas, como muitos lagartos e salamandras.

Apesar disso, eles possuem mais características de mamífero que de réptil: não são especialmente vulneráveis ao frio e Magias (assim como outros efeitos que afetem apenas répteis) não farão efeito neles. A longevidade dos antropossauros varia: de modo geral, herbívoros vivem tanto quanto um humano normal, ou metade desse tempo — e predadores chegam a viver de duas a três vezes menos.

Antropossauros são selvagens e tribais: usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e apenas acabaram de dominar o fogo. Existem tribos mais avançadas, especialmente aquelas que têm contato com outras culturas. Por algum motivo, as fêmeas costumam ser mais numerosas que os machos: em certos casos os dragões masculinos são tão raros que sua escassez ameaça a sobrevivência da espécie, como as dragoas-caçadoras.

Existem quatro espécies conhecidas de antropossauros: **dragoas-caçadoras, ceratops, velocis** e **pteros.** Consulte a descrição separada de cada um.

Povo-Sapo

"Grato, amigo batráquio! Estimo melhoras!"
— Luigi Sortudo, bardo

A meio caminho entre Malpetrim e Valkaria existe um pântano que, por vontade do Grande Deus Sapo Inghlblhphollstgt, é dominado por todo tipo de anfíbios monstruosos. É o Pântano dos Juncos.

Homens-Sapo

GUERREIRO
CON 5-15, FR 5-15, DEX 5-15, AGI 5-15,
INT 5-10, WILL 5-10, CAR 5, PER 5-15
#Ataques [1], IP 1-3 (armadura), PVs 8-10
Adaga 30/20 dano 1d3

F1-2, H2/3, R1, A0, PdF1-3, Arena (árvores)

CAPITÃO
CON 10-18, FR 10-18, DEX 5-15, AGI 5-15,
INT 5-15, WILL 5-10, CAR 5, PER 5-15
#Ataques [2], IP 1-3 (armadura), PVs 12-18
Adaga 40/40 dano 1d3+bônus
Lança Curta 30/30 dano 1d6+bônus

F0-2, H2/4, R1, A0, PdF1-3, Arena (árvores).

Tipo de sapos humanóides tribais e malignos. Esses bárbaros parecem viver apenas para louvar seu deus maligno com sacrifícios humanos. Costumam espreitar sobre as árvores (onde levam vantagem em combate, com H+2), de onde atiram lanças sobre os viajantes que cruzam seu território. Têm uma linguagem própria e não sabem falar qualquer outra língua, embora pareçam capazes de compreendê-las.

Rã-de-Sszzaas

CON 15-20, FR 10-15, DEX 0, AGI 5-10,
INT 3-6, WILL 3-6, CAR 0, PER 5-10
#Ataques [1], IP 0-1 (pele), PVs 15-30
Língua 50/0 dano 1+ Veneno (ver abaixo)
O mero toque de sua pele causa 1d6 pontos de dano

F1, H3/4, R2, A1, PdF0, Membros Elásticos.

Do tamanho de um porco dos grandes, esta rã de cores brilhantes é o animal mais venenoso de Arton. O simples toque de sua pele ou sangue já é perigoso — qualquer ataque bem sucedido contra a rã, à distância de combate corporal, exige do atacante um Teste de Resistência: falha resulta em 1d6 pontos de dano (que não pode ser absorvido com Armadura).

O ataque da rã é ainda mais terrível: sua língua traz na ponta um espinho que, quando acerta um ataque, injeta na vítima um veneno poderoso que exige um Teste de Resistência. Falha resulta em morte automática; sucesso resulta na perda de 1 Ponto de Vida por turno até a morte. A única forma de deter o veneno é com a Magia Cura Total.

Sapo-Gigante

CON 15-20, FR 15-25, DEX 2, AGI 5-10,
INT 3-6, WILL 3-6, CAR 0, PER 5-10
#Ataques [1], IP 0-2 (pele), PVs 25-30
Língua 65/0 dano (Especial)

F4, H1/5, R4, A3, PdF0, Membros Elásticos.

Medindo até 6m de comprimento, este monstro mantém o corpanzil imerso na água ou lama, deixando apenas os olhos salientes à mostra. Quando as vítimas se aproximam, ele emerge e ataca com a língua; esse ataque não causa dano mas, se acertar, arrasta a vítima para dentro da boca — onde ela passa a sofrer dano de 3d6 por turno, até morrer ou se soltar (o que será possível apenas com um Teste bem sucedido de FR vs. FR do animal).

Catoblepas

CON 24, FR 21, DEX 0, AGI 8,
INT 6, WILL 6, CAR 0, PER 15
#Ataques [1], IP 2 (pele), PVs 35
Ataque Especial: Transformação em homem-sapo.

F4, H3, R4, A5, PdF0.

Até onde se sabe, existe apenas um destes monstros em todo o mundo — atuando como guarda no templo de Inghlblhphollstgt, no centro do Pântano dos Juncos. A criatura tem corpo de búfalo, cabeça de facócero e pernas de hipopótamo. Os homens-sapo acreditam que Catoblepas é um enviado do próprio deus Inghlblhphollstgt, o que pode ser verdade: uma vez destruída, a fera regenera e volta à vida em poucos dias.

O mais terrível poder do Catoblepas é a capacidade de, através de um raio disparado pelos olhos, transformar suas vítimas em homens-sapo! Esse poder funciona exatamente da mesma forma que uma Magia de Transformação, exigindo da vítima um Teste de Resistência para negar o efeito. Criaturas com WILL 16 ou mais são imunes.

Para uma vítima transformada, a maior esperança de voltar ao normal é o Inseto-Rei — uma divindade menor, inimiga de Inghlblhphollstgt. Uma Magia Cura de Maldição lançada por um Clérigo desse deus pode devolver o homem-sapo ao normal. Um Desejo também pode fazê-lo.

Predador dos Sonhos

"Qual a razão de todo esse medo?
Teme que eu lhe coma o coração?"
— Julius, predador dos sonhos

Um predador dos sonhos é uma criatura demoníaca, sobrenatural, nascida no Reino dos Pesadelos. Desprovido de forma física, ele depende de outras criaturas para conseguir corpos; uma vez escolhido o alvo, invade sua mente durante o sono — dando início a um processo lento, agonizante, desesperador para a vítima. O predador começa a aparecer em seus sonhos, perseguindo a presa e lutando com ela. Travará combates noite após noite e, a cada vitória, estará mais próximo do domínio total de seu corpo.

O combate no Mundo dos Sonhos deve ser realizado normalmente, com as armas e habilidades de combate normais da vítima — enquanto o predador lutará com as armas do corpo que usa no momento. Quando o predador vence uma luta, ele passa a controlar o corpo da vítima durante a noite seguinte. A pessoa possuída não se lembrará de nada que tenha ocorrido durante esse período.

Depois de cada vitória do predador, a vítima deve fazer um Teste de Resistência; se falhar sua alma verdadeira morrerá — e seu corpo será possuído definitivamente, enquanto o corpo original do predador se transforma em pó. O Teste sofre um redutor cumulativo de -1 para cada três vitórias do predador. Isso quer dizer que cedo ou tarde a vítima será dominada, não importa o quanto lute — a menos que sua resistência ultrapasse a fantástica marca de dez dias: se isso acontecer, o predador se cansa e parte em busca de uma presa mais fácil.

Em seu novo corpo, o predador assume as Características e Vantagens originais do hospedeiro — mas elas começam a mudar no decorrer do tempo: a cada 30 dias sua Força e Habilidade aumentam em +1, enquanto sua Resistência sofre redutor de -1. Quando sua Resistência chegar a 1 ou 0, o predador buscará outro corpo. Se cair abaixo de zero sem que ele consiga outra presa, o predador morre e assim permanece — até que alguém durma perto de seu corpo e possa ser possuído. Este tem sido o triste fim de alguns guardas de cemitério que dormiram em serviço...

O grande problema do predador dos sonhos é que ele só pode atacar pessoas que estejam adormecidas durante o dia. Outra limitação é que ele precisa estar próximo da presa, a menos de 10m, para realizar o primeiro combate no Mundo dos Sonhos. Depois desse contato inicial, as distâncias não farão mais diferença. Existem predadores em corpos de animais, mas isso é raro.

O corpo do predador dos sonhos morre durante o dia. Não entra em nenhum tipo de torpor ou hibernação; ele REALMENTE morre. Vai esfriar, apodrecer e cheirar mal como qualquer cadáver, pelo menos até o próximo pôr-do-sol — quando ressuscitará, restaurado, como se nada houvesse acontecido. Mesmo que seja assassinado, vai voltar no próximo final de entardecer. Partes perdidas vão regenerar. Se for totalmente despedaçado, a maior porção de seu cérebro vai regenerar o corpo todo em cerca de uma semana (e nada disso prejudica sua atuação no Mundo dos Sonhos). A única maneira de MANTER o predador morto é pela destruição total do corpo, por fogo, ácido, desintegração...

O predador sente uma necessidade insaciável de devorar corações. Para cada semana sem comer um coração, ele perde 2 Pontos de Vida — que só serão recuperados quando ingerir tecido cardíaco. Corações humanos restauram 2 PVs e corações de animais, apenas 1.

Predador-Toupeira

"Mas onde foi parar a minha espada vorp...? EI, VOCÊ!!!"
— Angus Hardfall, aventureiro

CON 22-26, FR 16-26, DEX 10-12, AGI 12-16,
INT 2-4, WILL 6-10, CAR 6-12, PER 10-20
#Ataques [4], IP 2 (pele), PVs 26-36
Garras (x2) 45/40 dano 1d6+3
Tentáculos (x2) 60/20 dano 1d10
Podem escavar terra ou rocha com velocidade de 2,5m/s

F3-5, H2-4, R2-4, A1-3, PdF0, Arena (túneis), Membros Elásticos.

O predador-toupeira não se parece com uma toupeira, exceto por seus hábitos subterrâneos; e nem é um predador, mas sim um herbívoro pacífico que alimenta-se apenas de raízes e minerais. Trata-se de uma criatura mansa, mas a aparência grotesca e hábitos curiosos terminam por apavorar todos aqueles que a encontram.

O predador é um humanóide básico em aparência. Apenas a cabeça foge por completo à estrutura humana, mais lembrando uma combinação de lobo, crocodilo e inseto. Os olhos são grandes e sensíveis à luz, capazes de ver mesmo nas trevas mais completas. A boca é desdentada, mas os lábios fortes podem esmagar pedras com a mesma delicadeza com que colhem raízes. As mãos têm três dedos e um polegar, e os pés apenas três dedos — um deles no calcanhar, oposto aos outros. De suas costas nascem quatro longos tentáculos. A maior parte do corpo tem pelagem áspera, de cor castanha; cabeça, antebraços, pernas e tentáculos são revestidos com uma espessa couraça.

A forma humanóide do corpo não é própria para escavações e só sua imensa força permite uma boa locomoção subterrânea. Ainda assim, mesmo sendo capaz de escavar com uma velocidade igual a metade de seu movimento, o predador prefere habitar grandes cavernas naturais. Com as ágeis garras e tentáculos ele salta em meio às formações rochosas; o predador usa estalagtites e estalagmites como os macacos usam galhos e árvores.

Em combate, o predador é perigosíssimo. Os afiados e espinhosos tentáculos, capazes de perfurar rocha para ancorar o predador no teto das cavernas, podem empalar um inimigo com a mesma facilidade. Atingem até 10m de distância e podem fazer um ataque por turno cada (Força-1d).

Os tentáculos podem, além disso, aprisionar uma vítima. Quando o predador tem sucesso em seu Teste de Habilidade para o ataque (causando dano ou não), a vítima deve imediatamente fazer um Teste de Força: se falhar, fica presa em suas garras e sofre dano de 1d6 por turno, até se soltar (o que pode ser conseguido com um novo Teste de Força). Enquanto está presa a vítima não pode lutar, apenas tentar se soltar.

Apesar de tudo isso, não há grandes motivos para temer o predador-toupeira. Ele luta apenas quando acuado, ou na defesa de sua toca. Infelizmente, o predador tem por hábito roubar pequenos aparelhos e ferramentas — ao que parece, a criatura diverte-se tentando entender o funcionamento dessas coisas. Grandes problemas podem surgir quando um predador-toupeira aprende a usar um objeto mágico...

Existe outro motivo que pode levar a um confronto com o predador: em sua curiosidade inocente, ele também levará para a toca qualquer pessoa ferida ou inconsciente que encontrar. Não lhe fará mal, podendo até alimentá-la e protegê-la, mas também não permitirá que saia da toca. Eventuais equipes de resgate serão tratadas como inimigos.

Predadores-toupeiras são extremamente raros e vivem nas partes mais profundas das cavernas abaixo do Reinado, raramente chegando até a superfície.

Protodraco

"Zokk! Ataque!"
— Zanndor, guerreiro bárbaro

CON 12-16, FR 6-16, DEX 4-10, AGI 12-16,
INT 2-4, WILL 2-4, CAR 6-10, PER 10-20
#Ataques [3 ou 1], IP 1 (pele), PVs 16-20
Garras (x2) 55/40 dano 1d6+1
Mordida 50/30 dano 1d6 ou
Relâmpago: dano 1d6+6 (+paralisia)

F3-4, H2-4, R4-5, A1, PdF3-5, Levitação.

Estes imensos lagartos voadores medem até 5m de comprimento, por 6m de envergadura. São freqüentemente confundidos com dragões, o que é um grande engano: são animais comuns, sem alta inteligência ou poderes mágicos — mas, ainda assim, muito temidos nos raros lugares onde são encontrados.

Um protodraco tem quatro patas, que podem ser usadas para caminhar no solo, embora lentamente (H-2). As asas não são braços transformados, como as asas de aves, morcegos e wyverns: são na verdade prologamentos das costelas, sendo essa a razão de sua curiosa forma de leque. O pescoço alongado e dentes afiados permitem ao protodraco pegar os peixes de que se alimenta, durante vôos rasantes sobre o mar.

Outra razão que leva os leigos a confundir protodracos com dragões é sua forma especial de ataque. Um protodraco pode disparar pela cauda um relâmpago. Não se trata de um poder mágico e sim a mesma capacidade de uma arraia ou enguia elétrica: qualquer músculo, quando se contrai, produz uma pequena carga elétrica. Peixes elétricos e protodracos têm músculos especiais, que perderam a capacidade de se contrair, mas podem produzir mais eletricidade.

O relâmpago é usado pelo protodraco para atordoar peixes muito grandes ou inimigos. Seu alcance é reduzido, apenas 10m — por isso o animal costuma usar o relâmpago durante um vôo rasante. Além do dano normal, esse ataque também pode atordoar a vítima se ela falhar em um Teste de Resistência. Essa paralisia dura cerca de 10 minutos.

Após usar sua carga, o protodraco deve esperar pelo menos seis horas para fazê-lo outra vez — mas ainda será capaz de lutar com suas garras (Força -1d6) e mordida (Força), fazendo três ataques por turno.

Se capturados jovens, protodracos podem ser domesticados e cavalgados.

Pteranodonte

"Relaxa! São só morcegos.
Hã... bem, são morcegos um pouco grand... Droga! FUJA!"
— Donnerak Sandrway, soldado mercenário

CON 6-16, FR 6-16, DEX 3, AGI 12-14,
INT 1-2, WILL 1-2, CAR 0, PER 16-20
#Ataques [2], IP 0, PVs 12-16
Garras 50/40 dano 1d3+2
Pode voar com velocidade de 5m/s

F1, H2, R1, A0, PdF1 (mergulho), Levitação.

Tecnicamente, o pteranodonte não é um verdadeiro dinossauro, e sim um pterossauro — um grupo de répteis com braços transformados em asas de couro, como os morcegos.

O pteranodonte tem uma envergadura de até 10m e pesa de 15 a 25 quilos. Vive próximo à costa e se alimenta de peixes que captura planando sobre a água, como os albatrozes. Tem uma enorme crista em forma de leme atrás da cabeça, que chega a atingir 2m. Não tem dentes ou cauda. Como outros pterossauros, tem Visão Aguçada. Um deles não atacaria um ser humano em nenhuma hipótese — exceto, talvez, na defesa de seu ninho.

Pteros

"Quando você captura uma, precisa capturar o parceiro também. Senão morrem logo."
— Reyka, dragoa-caçadora

CON 6-12, FR 6-12, DEX 6-12, AGI 12-14,
INT 6-12, WILL 6-12, CAR 10-12, PER 12-18
#Ataques [1], IP 0, PVs 10-12
Garras 40/40 dano 1d3+1
Pode voar com velocidade de 10m/s

F1, H3, R1, A0, PdF0, Levitação, Parceiro, Protegido Indefeso (o companheiro/a)

Pteros, ou dragões-de-asas, estão entre os menores antropossauros — medem não mais de 1,60m de altura. Têm braços transformados em asas, uma crista cartilaginosa atrás da cabeça e uma cauda longa, com ponta em forma de folha; ambas ajudam a manobrar durante o vôo.

Pteros vivem em praias rochosas de mares, rios e grandes lagos. Alimentam-se de peixes que colhem em pleno vôo, com as garras dos pés. Constroem seus ninhos em rochedos, penhascos, grandes árvores e locais de difícil acesso. Sua tecnologia é a mais primitiva entre os antropossauros. Não conhecem o fogo e sabem apenas usar pedras para quebrar conchas muito duras.

Com relação à vida social, Pteros apresentam um traço raro: vivem em casais e são fortemente monogâmicos (em sua espécie a população de machos e fêmeas é mais equilibrada). O casal permanece unido por toda a vida. Quando um dos parceiros morre, o sobrevivente é atacado por forte depressão e leva algum tempo (alguns meses) até voltar a acasalar-se. Pteros vivem três vezes menos que um humano.

Pudim Negro

"Sim, eu pedi a vocês para capturar um destes. Mas avisei claramente que precisava ser contido em um recipiente de barro!"
— Geófilus, Sênior da Academia Arcana

CON -, FR -, DEX -, AGI -
INT -, WILL -, CAR -, PER -
#Ataques [por contato], IP especial,
PVs 3-4 por 10 quilos (litros)
Corrosão: 1d6 pontos de dano por rodada

F4, H1, R4, A1, PdF0

O "pudim" negro é na verdade uma criatura amorfa de coloração negra que ataca qualquer coisa que se mova para conseguir alimento (estudiosos como Vladislav diriam que se trata de uma "colônia de amebas agigantalhadas" ou coisa assim).

O ataque ácido do pudim pode dissolver metal, mas leva uma rodada para dissolver uma parte de uma armadura. Qualquer ataque normal ou elétrico não causa dano — apenas divide o pudim em duas criaturas menores, com os mesmos atributos da criatura original, mas metade dos PVs, e cada metade cresce até o tamanho original em 1d6 horas por PV. O pudim também não sofre nenhum dano por ácido, frio ou veneno, mágicos ou não. Fogo (normal ou mágico) e outras formas de Magia causam dano normal.

Quelicerossauros

"Se atacam em bandos, então devem ser criaturas bem covardes!"
— Hyaku-nen, o Imortal (desmembrado)

CON 25-45, FR 25-45, DEX 6-10, AGI 5-15,
INT 5-8, WILL 5-8, CAR 5, PER 5-15
#Ataques [1], IP 3-5, PVs 36 a 56
Garras 60/60 dano 3d6 ou
Mordidas 70/0 dano 2d6

F7, H4, R5, A1, PdF0

Os quelicerossauros estão entre as criaturas mais perigosas e selvagens de Galrasia. São mais armados, mais horrendos e mais ferozes que qualquer dinossauro carnívoro da Terra.

Pense em um T-rex com grandes mandíbulas de inseto nas laterais da cabeça e garras de louva-a-deus, e você já começa a ter uma idéia de sua aparência. Some a isso o fato de que atacam sempre em bandos de 2d6 indivíduos...

Quando o quelicerossauro tem sucesso em seu Teste de Habilidade para o ataque (causando dano ou não), a vítima deve imediatamente fazer um Teste de Força: se falhar, fica presa em suas garras e sofre dano de 3d6 por turno, até se soltar (o que pode ser conseguido com um novo Teste de Força). Enquanto está presa, a vítima não pode lutar e é atacada com mordidas (dano por Força) até a morte. Até três quelicerossauros podem ajudar a imobilizar uma criatura de tamanho humano (cada bicho extra impõe um redutor de -1 (-10%) no Teste de Força para escapar), tornando praticamente impossível sua fuga. Eles também podem optar por atacar apenas com mordidas.

Quelonte

"Ele é tão lento que, se cuidar de dois quelontes, um vai fugir!"
— ditado dos elfos-do-mar

CON 25-45, FR 25-45, DEX 0, AGI 3,
INT 2, WILL 2, CAR 12, PER 4-12
#Ataques [1], IP 9/2 (carapaça/pele), PVs 36 a 56
Mordida 20/0 dano 1d3+2

F3, H0, R3, A4, PdF0, Anfíbio, Armadura Extra (corte, contusão, perfuração)

O quelonte é uma enorme tartaruga marinha medindo até 6m de comprimento. Apesar da aparência impressionante, é quase inofensivo; usa o bico apenas para esmagar conchas de pequenos invertebrados, podendo também se alimentar de polvos e águas-vivas. Quando atacado, o quelonte pode usar o bico afiado para morder (Força-1d6).

O quelonte pode ser domesticado como montaria. Se necessário, pode ser cavalgado mesmo sem selas e arreios — a carapaça tem saliências que um humano pode usar como apoio. Até um quelonte não domesticado, em estado selvagem, pode servir como montaria (a criatura não tem condições de remover um humano de suas costas). Para isso faça Testes Fáceis de Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar.

Quimera

"Para alguns, parece que a criatividade diabólica de Megalokk não foi suficiente."
— Razlen Greeleaf, sumo-sacerdote de Allihanna

CON 35-45, FR 35-45, DEX 2-6, AGI 6-16,
INT 2-8, WILL 2-8, CAR 0, PER 16-26
#Ataques [5], IP 5 (pele), PVs 46 a 56
Garras (x2) 65/60 dano 1d6+5
Mordida (leão) 70/0 dano 2d6
Mordida (dragão) 50/0 dano 3d6
Marrada (bode) dano 1d6+5
Pode utilizar um Sopro de Chamas (dano 6d6+6)

F3-4, H4, R5, A3, PdF6, Levitação.

Quimeras são monstros mágicos feitos com partes de várias criaturas diferentes. Elas não ocorrem naturalmente: são criadas por magos ou clérigos poderosos e loucos o bastante para trazer ao mundo esses seres grotescos. A variedade das quimeras é limitada apenas pela imaginação doentia de seus criadores: gorilas com asas de águia, lobos com tentáculos, tubarões com garras de lagosta... cada uma com Características e poderes especiais diferentes.

Existe, contudo, uma quimera considerada "verdadeira" — a mais poderosa e perigosa de todas. Tem corpo de leão, cauda de crocodilo, asas de dragão e três cabeças: uma de dragão vermelho, uma de leão e uma de bode. Pode fazer cinco ataques por turno com as duas garras (dano por Força), mordida de leão (Força+2d6), mordida de dragão (Força+1d6) e marrada de bode (Força). À distância, a cabeça de dragão pode atacar com o mesmo sopro de chamas de um dragão vermelho verdadeiro: não precisa testar Habilidade para acertar e uma esquiva bem sucedida da vítima reduz à metade o dano normal.

Quimeras não podem ser controladas, nem mesmo por aqueles que as criaram. Estão sempre furiosas e enlouquecidas, atacando qualquer criatura que encontrem. Normalmente ficam aprisionadas com grossas correntes nos lugares que devem proteger, ou apenas expostas em jaulas para o deleite de seus insanos criadores.

Random

"Eu conheço essa fera! Só pode ser ferida com fogo!"
— Jolkar, cavaleiro de Khalmyr (últimas palavras)

CON 30-46, FR 36-46, DEX 6-12, AGI 6-12,
INT 4-6, WILL 12-18, CAR 0, PER 16-26
#Ataques [2 ou 1], IP 5+ Especial, PVs 56 a 60
Garras (x2) 65/60 dano 2d6+11 ou
Rocha disparada 65/0 dano 3d6
Invulnerabilidade (ver abaixo)

> F10-12, H4, R5-7, A3-4, PdF8, Sentidos Especiais (todos)

O monstro conhecido como random parece ser outra criação de Nimb para o mundo de Arton. Esta criatura agressiva é totalmente invulnerável a ataques de qualquer tipo, exceto um — sua única fraqueza. Infelizmente, essa fraqueza muda de tempos em tempos, sendo impossível conhecê-la antes de enfrentar o monstro.

Um random é grande e forte como um gigante (em média 10m de altura), mostrando um corpo humanóide coberto com pele rochosa. Ele tem vegetação crescendo nas costas — uma evidência de que essas criaturas devem passar muito tempo enterradas, talvez em hibernação, despertando de tempos em tempos para espalhar destruição pelas redondezas. Não tem olhos, mas é capaz de perceber inimigos mesmo quando estão escondidos ou invisíveis. O random faz dois ataques por turno com os punhos massivos (dano por Força), ou um ataque por turno disparando grandes rochas (a criatura consegue expelir pedras imensas a partir das mãos; dano por PdF).

O random é invulnerável a qualquer tipo de dano, natural ou mágico, exceto um. Essa fraqueza especial muda cada vez que o monstro desperta de um novo período de sono: o Mestre deve rolar 2d6 e consultar a seguinte tabela:

2) Corte: espadas, machados, garras, lâminas em geral.
3) Perfuração: flechas, lanças, dardos, espinhos, chifres...
4) Contusão: socos, chutes, clavas, martelos, pedras...
5) Explosão: bombas, granadas...
6) Calor/Fogo: tochas, lava, chamas em geral...
7) Frio/Gelo: Magias congelantes, etc.
8) Luz: raios, Magias de Luz...
9) Trevas: sombras, Magias de Trevas...
10) Eletricidade: choques e relâmpagos em geral.
11) Som/Vento: estrondo sônico, deslocamento de ar, ondas de choque, tufões e furacões em geral.
12) Químico: água, ácido, venenos...

Quando um random é atacado com o tipo de dano que representa sua atual fraqueza, seja natural ou mágico, sofre dano normal (mas ainda tem direito a seu Teste Normal de Armadura ou proteção de IP). O random é imune a poderes e Magias de Paralisia, Teleporte, Transformação e Raio Desintegrador. Quaisquer outras Magias que não causam dano funcionam normalmente contra ele.

Ratazanas

"Mas são apenas ratos."
— Angus Hardfall, aventureiro

Por incrível que pareça, simples ratos podem ser terríveis inimigos contra aqueles que se aventuram em túneis, ruínas, masmorras, cavernas e qualquer outro lugar onde exista muito entulho, sujeira e dejetos.

RATAZANAS COMUNS

Medem entre 10 e 40cm (fora a cauda). Geralmente evitam criaturas de tamanho humano ou maior. Só atacam quando estão em pânico (eles têm muito medo de fogo) e em grande vantagem numérica, ou quando controladas magicamente por alguém.

No sistema Daemon, as características são individuais
CON 1, FR 1, DEX 0, AGI 12,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 8-12
#Ataques [1], IP 0, PVs 1
Mordida 25/0 dano 1d2 (com 10% de chance de doença)
Atacam em bandos de 1d6+4 criaturas.

> Um bando de 1d6+4 ratazanas ataca como uma única criatura com F1, H2, R1, A0, PdF0, sendo dispersados quando sofrem 5 a 10 pontos de dano.

RATAZANAS GIGANTES

São do tamanho de capivaras, medindo até 90cm de comprimento. Ferozes e territoriais, reunem-se em bandos de 2 a 8 indivíduos e atacam qualquer criatura que entre no mesmo aposento onde se encontram.

CON 5-8, FR 3-5, DEX 1, AGI 12,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 8-12
#Ataques [1], IP 0, PVs 5-8
Mordida 35/0 dano 1d3+1

> F1-2, H3, R0-1, A0, PdF0.

RATOS DE TENEBRA

Estes pequenos monstros esqueléticos são encontrados em cemitérios, casas assombradas e outros lugares onde existem mortos-vivos. Como as ratazanas comuns, medem até 40cm e formam bandos de 5 a 10 ratos para atacar como uma única criatura com F1, H2, R1, A0, PdF0, dispersados com 5 a 10 pontos de dano. Possuem todas as imunidades e fraquezas dos mortos-vivos.

No sistema Daemon, as características são individuais
CON 3, FR 3, DEX 0, AGI 12,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 8-12
#Ataques [1], IP 0, PVs 3
Mordida 25/0 dano 1d3 (com 10% de chance de doença)
Atacam em bandos de 1d6+4 criaturas.

Rinocerontes

"Por Khalmyr, saiam da frente!"
— Druumg, guerreiro anão

Rinocerontes são herbívoros, mas muito mal-humorados e agressivos. Atacam qualquer criatura que se aproxime demais do bando. Seu chifre causa dano por Força+1d6. Seu Ataque Especial consiste em correr e arremeter contra o alvo a até 20 km/h, causando dano por Força+3d6 (e com o redutor normal de H-1). Seu atropelamento causa dano por Força-1d6.

RINOCERONTE DA SAVANA

O tipo mais comum deste animal, encontrado na Grande Savana, geralmente formando manadas com elefantes. Mede até 4m de comprimento.

CON 30-40, FR 30-40, DEX 3, AGI 10-12,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 8-12
#Ataques [1], IP 6 (pele), PVs 36-46
Chifre 65/0 dano 1d6+11 ou
Corrida+chifre 50/0 dano 3d6+15

F3, H1, R2-3, A0, PdF0, Ataque Especial.

RINOCERONTE LANOSO

Espécie pré-histórica, um pouco maior (até 5m) e muito peludo, habitante de lugares gelados. Encontrado apenas nas Montanhas Uivantes.

CON 36-46, FR 36-46, DEX 3, AGI 10-12,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 8-12
#Ataques [1], IP 7 (pele), PVs 40-50
Chifre 60/0 dano 1d6+11

F3, H1, R3-4, A0, PdF0, Armadura Extra (frio/gelo), Ataque Especial..

BRONTOTÉRIO

Outra variedade pré-histórica, mas muito maior (até 7m de comprimento e 3m de altura) e com um chifre em forma de "Y" no focinho. Existe apenas em Galrasia.

CON 38-48, FR 38-48, DEX 3, AGI 10-12,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 8-12
#Ataques [1], IP 6 (pele), PVs 42-52
Chifre 70/0 dano 1d6+13 ou
Corrida+chifre 50/0 dano 3d6+15

F4, H1, R4-5, A1, PdF0, Ataque Especial.

Salamandra de Fogo

"Mesmo acostumado ao calor como sou, não acho que uma delas sirva como montaria."
— Salini Alan, mago e mercador de Triunphus

CON 20-26, FR 20-26, DEX 2, AGI 12-18,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12-20
#Ataques [1], IP 3 (pele), PVs 26 a 30
Mordida 45/60 dano 1d6+2 ou
Bafo de Fogo: dano 5d6+5

A Salamandra de Fogo emana uma aura de calor que causa 1d3 pontos de dano por rodada a qualquer criatura que esteja a menos de 6m de distância, e 1d6 por rodada a quem estiver a menos de 1m de distância.

> F3, H0, R3, A2, PdF4-6, Invulnerabilidade (Fogo), Vulnerabilidade (frio/gelo).

Este animal mágico tem a aparência de um lagarto medindo até 3m, com pernas curtas e corpo listrado de roxo e alaranjado. Ele lembra muito uma versão gigante do monstro-de-gila, um lagarto venenoso dos desertos norte-americanos da Terra.

A salamandra de fogo vive apenas em lugares REALMENTE quentes, como os lagos ferventes e cavernas vulcânicas das Montanhas Sanguinárias. Alguns pontos do Deserto da Perdição, em certas épocas do ano, ficam quentes o suficiente para transformar a areia em pântanos de vidro líquido — onde a salamandra nada livremente; quando o vidro esfria, o bicho entra em hibernação.

Embora fique à vontade no fogo, a salamandra é forçada a caçar em lugares mais frios (quase nenhuma outra criatura consegue viver onde ela vive!), provocando encontros ocasionais com aventureiros. Lenta, ela não consegue lutar bem — mas seu próprio corpo emana tanto calor que provoca dano por Poder de Fogo em qualquer criatura a até 1m (distância mínima para combate corporal). Para atacar à distância, o monstro pode também disparar pela boca um jato de escória quente (dano por PdF).

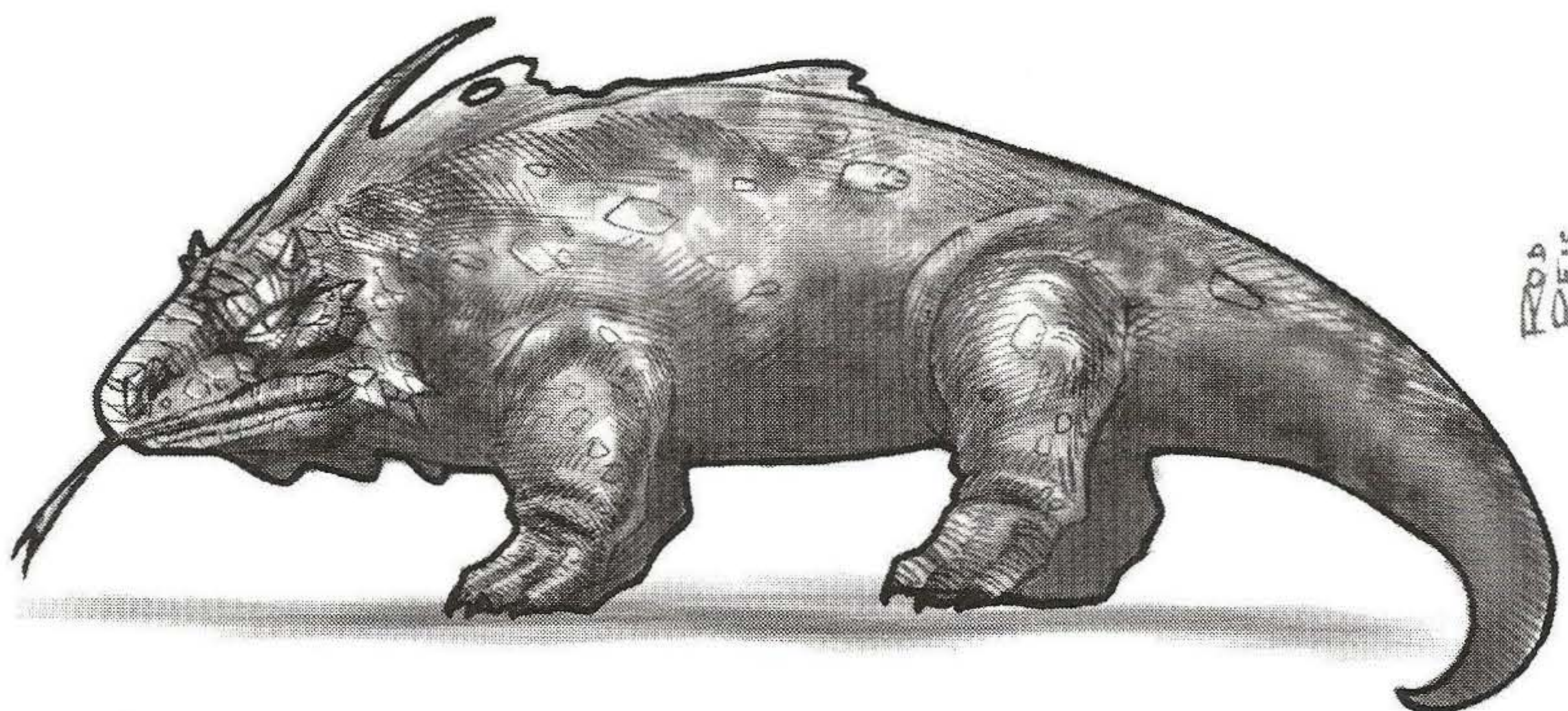
Como seria de se esperar, a salamandra não sofre nenhum dano por ataques com fogo (mesmo mágico), mas é vulnerável a ataques com frio/gelo. Correm rumores de que o mago Salini Alan tem uma ou mais dessas criaturas nos subterrâneos de seu palácio em Triunphus.

Sátiros

"Então desejam saber o caminho para o Templo do Inseto-Rei? Sim, eu poderia informá-los... mas prefiro falar sobre isso em particular, com essa deliciosa elfa que acompanha vocês..."
— Flecha-no-Alvo, sátiro

Sátiros são seres com torso (acima da cintura) humanóide, pernas e chifres de bode — mas eles podem assumir um disfarce mágico ilusório, parecendo totalmente humanos por quanto tempo quiserem. Em ambas as formas o rosto humano é adornado com cavanhaque, ou apenas bigode. Não existem sátiros fêmeas.

Sátiros são, acima de todas as coisas, apreciadores das coisas boas da vida: comida, bebida, esporte, música, dança, romance e quaisquer outras fontes de prazer. Peritos em arco e flecha, gostam muito de caçar por diversão — mas nunca em excesso.

O ponto fraco de qualquer sátiro é a beleza feminina. Eles nunca resistem a uma chance de conquista, perseguindo as ninfas, dríades e outras lindas habitantes das florestas — bem como aventureiras atraentes que estejam de passagem. Todos eles possuem o Código de Honra dos Cavalheiros, jamais atacando mulheres e sempre atendendo um pedido de ajuda de uma mulher.

Para sátiros, as Perícias Artes e Esportes custam apenas 1 ponto, em vez de 2. Sátiros que possuam Artes podem usar um intrumento musical (usualmente uma flauta) para lançar as Magias O Canto da Sereia e Fascinação, quantas vezes quiserem e sem gastar Pontos de Vida (mas apenas contra mulheres).

Quando confrontados com aventureiros, sátiros podem fornecer informações sobre a floresta onde vivem para aqueles que aceitem competir em alguma prova — que pode ser tiro ao alvo, canto, dança ou até um concurso de piadas. Nem sempre é preciso vencer o sátiro para ter sua colaboração; às vezes basta que ele se divirta. Alguns momentos a sós com uma aventureira bonita seria também um excelente suborno para ter a colaboração do sátiro...

Além dos poderes mencionados, sátiros têm PdF+1, Tiro Múltiplo e o Código de Honra dos Cavalheiros. Jamais podem ser clérigos. Personagens Jogadores podem comprar Sátiro como uma Vantagem Única ou Raça (no sistema Daemon) por 2 pontos.

Selako

"Vocês são selakos! Nunca dormem, nunca descansam e estão SEMPRE com fome!"
— Lisandra, druida

CON 35-45, FR 35-45, DEX 0, AGI 16-26, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 16-24
#Ataques [1], IP 3 (pele), PVs 26 a 30
Mordida 65/0 dano 4d6+4 ou
Pancada 50/0 dano 2d6+10

F2-4, H1-3, R1-3, A0-1, PdF0, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar, Ver o Invisível)

Selakos é como são chamados os tubarões no mundo de Arton; sob a maioria dos aspectos, eles são exatamente iguais aos tubarões da Terra.

Selakos não gostam de longas batalhas: ele costumam fazer um único e decisivo ataque, procurando arrancar um grande pedaço de carne com uma única e poderosa mordida (dano de Força+2d6). Em geral a vítima morre pouco depois, por perda de sangue — perdendo 1 Ponto de Vida por turno até que sejam aplicados primeiros socorros.

Selakos ficam excitados e famintos quando farejam sangue (que eles podem perceber a até 1km de distância). Em presença de sangue, considere que possuem Fúria; vão atacar em todos os turnos, até a morte da vítima ou do próprio peixe.

Selakos são encontrados em mar aberto, sendo muito raro que ataquem em áreas costeiras. Nadam o dia todo e nunca dormem. São solitários, mas muitas vezes podem ser encontrados em pequenos bandos. Embora raramente ultrapassem dois metros, existem relatos sobre selakos monstruosos e gigantescos, maiores que navios!

Sereias

"Agora, belezinha, vamos falar sobre aquele tesouro afundado..."
— Capitão James K, comandante do navio Bravado

Os elfos-do-mar podem ser a espécie dominante nos oceanos de Arton, mas estão longe de ser a única. Entre seus vários vizinhos nos domínios do Grande Oceano estão as sereias, certamente a mais famosa raça submarina — conhecidas por sua beleza, habilidades artísticas e, principalmente, por seus perigosos poderes de sugestão mental.

Sereias têm tronco, cabeça e braços humanos, mas em lugar de pernas possuem uma longa cauda de peixe. Essa cauda se transforma magicamente em pernas sempre que a sereia sai completamente da água, mesmo contra a sua vontade. Dessa forma ela pode se fazer passar por uma mulher humana normal.

Sereias vivem em comunidades — desde pequenas vilas até vastos reinos, instalados em planícies ou cavernas submarinas. Contudo, elas conservam uma forte unidade cultural; todas as comunidades falam a mesma língua, têm as mesmas tradições e hábitos e reverenciam o mesmo Grande Oceano.

De forma totalmente oposta aos elfos-do-mar, sereias são matriarcais. O poder político, religioso e a autoridade familiar ficam nas mãos das mulheres. Elas são rainhas, líderes comunitárias, sacerdotisas, bardas e magas; todas essas funções são proibidas aos homens, que atuam como guerreiros e caçadores. A própria espécie é conhecida coletivamente como "sereias", palavra feminina, mas que também se refere aos machos.

As armas mais comuns (mas não as únicas) entre as sereias são o tridente, o arpão e a rede. Algumas usam peças de armadura, próprias para não interferir com a natação; e também escudos feitos de conchas e carapaças de animais marinhos.

Sereias não costumam vestir roupas de qualquer tipo — embora tradicionalmente usem conchas para cobrir os seios. Em ritos religiosos as sacerdotisas usam coletes ou mantos de couro de peixe, fibras de algas marinhas ou seda de aranha-do-mar.

Ao contrário dos elfos-do-mar, sereias conhecem e usam o fogo. As comunidades maiores têm magas ou sacerdotisas capazes de criar chamas que ardem sob a água. Mesmo assim, a metalurgia é uma arte complicada para elas — perto do fogo a água ferve, impossibilitando o trabalho de um ferreiro. Apenas protegido com Magia ele poderia forjar metal, novamente exigindo o trabalho de uma maga ou clériga poderosa. Assim, embora as sereias consigam produzir itens metálicos, eles serão muito raros — e sempre muito belos, fruto do grande talento artístico da raça.

Sereias e elfos-do-mar vivem em conflito. Seus pontos de vista totalmente opostos sobre a dominação masculina/feminina tornam impossível a convivência pacífica. De tempos em tempos ocorrem pequenos confrontos, batalhas ou até grandes guerras que por pouco não dizimam as raças inteiras. Às vezes ocorre que elfas-do-mar rebeldes, descontentes com sua condição submissa, procurem abrigo entre as sereias — onde são bem aceitas. Tomar essas fugitivas de volta costuma levar os elfos e sereias a novos confrontos.

Com relação aos habitantes da superfície, sereias são neutras. Elas visitam o Mundo Seco regularmente em seus disfarces de duas pernas, pelos mais variados motivos. Entre os humanos, seus maiores inimigos são os piratas — que têm como tradição caçar sereias e vendê-las por altíssimos preços para circos, mercados de escravos ou como cobaias para magos. Piratas também capturam e torturam sereias por acreditar que elas conhecem a localização de tesouros submersos.

Como Personagens Jogadores, sereias têm a Vantagem Única Anfíbio e Aparência Inofensiva (apenas quando em terra). Por sua afinidade com as Artes, para elas essa Perícia custa apenas 1 ponto em vez de 2. Elas podem usar a Magia O Canto da Sereia como uma habilidade natural, quantas vezes quiserem e sem gastar Pontos de Vida. Alvos de sexo oposto sofrem redutor de -3 em seu Teste de Resistência.

Apenas sereias mulheres podem comprar Arcano, Clericato ou possuir Focus. Elas têm como divindade principal o Grande Oceano — que, para elas, tem aparência feminina. Sereias também podem ser clérigas de Allihanna, Divina Serpente, Hyninn, Lena, Nimb, Tenebra, Thyatis e Wynna. O custo total para ser uma sereia é 2 pontos.

Serpentes Constritoras

"Klunc achou bichinho. Bichinho gosta de morder a cabeça de Klunc e enrolar no pescoço de Klunc!"
— Klunc, o bárbaro

Constritoras são serpentes não venenosas de grande porte, que atacam primeiro com uma forte mordida para prender a vítima — e depois enroscando-se em seu corpo e apertando até esmagar todos os seus ossos. Caso o ataque com a mordida seja bem sucedido, ela passa a provocar dano automático por Força nos turnos seguintes, sem a nacessidade de Testes, e a vítima não pode absorver com Testes de Armadura.

Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um Teste de Força e só pode usar armas pequenas (causando um dano máximo de 1d6 por Força). Ataques feitos por outros Personagens exigem um Teste de Habilidade-1, ou provocam na vítima metade do dano que causam ao animal.

ANACONDA

Também conhecida como sucuri, habita rios e pântanos. Como os crocodilos, aguarda submersa para atacar criaturas que se aproximam para beber — geralmente macacos. Às vezes também fica pendurada em galhos baixos, esperando para cair sobre a presa. Mede até 7m de comprimento, embora algumas lendas falem de bichos com 10m.

CON 15-45, FR 15-45, DEX 0, AGI 6-12,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 16-20
#Ataques [1+1], IP 2 (pele), PVs 20 a 30
Mordida 65/0 dano 1d3+2 ou
Constrição: dano de 1d6+1 por rodada

F2-3, H2, R1-3, A0, PdF0.

PITON DO DESERTO

Muito parecida com a anaconda, exceto que prefere espe-

rar suas vítimas enterrada na areia — onde fica totalmente indetectável, mesmo para aqueles com Sentidos Especiais. Pode chegar a 6m.

CON 15-35, FR 15-25, DEX 0, AGI 6-12,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 16-20
#Ataques [1+1], IP 2 (pele), PVs 20 a 25
Mordida 45/0 dano 1d3+2 ou
Constrição: dano de 1d6+2 por rodada

F2, H2, R1-2, A0, PdF0.

DAMAS DA MORTE

Uma monstruosa serpente de duas cabeças, muito maior que a anaconda comum. Ataca da mesma forma que as outras constritoras, mas quando tenta a mordida tem direito a dois ataques por turno. Atinge até 20m.

CON 25-35, FR 25-28, DEX 0, AGI 6-12,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 16-20
#Ataques [2+1], IP 2 (pele), PVs 20 a 25
Mordida (x2) 55/0 dano 1d3+4 ou
Constrição: dano de 1d6+3 por rodada

F3-4, H2, R2-3, A1, PdF0.

Serpentes Venenosas

"Se gosta tanto de animais, então talvez aprecie este meu presente!"
— Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

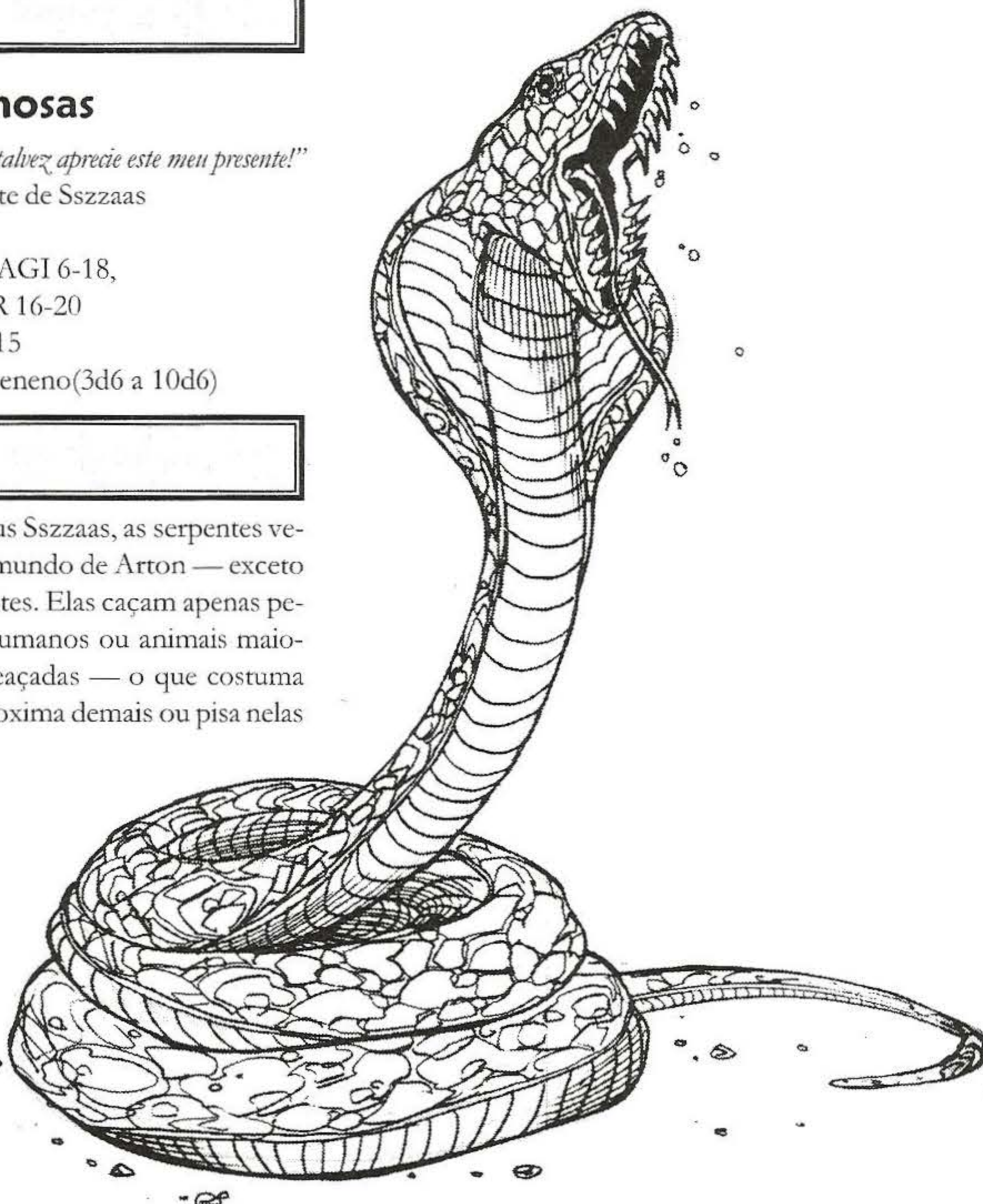
CON 2-10, FR 2-5, DEX 0, AGI 6-18,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 16-20
#Ataques [1], IP 0, PVs 2 a 15
Mordida 45/0 dano 1d2 + veneno(3d6 a 10d6)

F0, H1-3, R1, A0, PdF0

Com certeza criadas pelo deus Sszzaas, as serpentes venenosas estão em quase todo o mundo de Arton — exceto em áreas glaciais, como as Uivantes. Elas caçam apenas pequenos animais e não atacam humanos ou animais maiores, a menos que se sintam ameaçadas — o que costuma acontecer quando alguém se aproxima demais ou pisa nelas por acidente. Após esse primeiro ataque, seja bem sucedido ou não, a serpente tenta fugir.

O efeito do veneno pode ser apenas paralisante (nesse caso a cobra terá a Vantagem Paralisia, sendo essas as únicas que podem ser adotadas como Familiares) ou então mortal. O veneno mortal não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um Teste de Resistência ou será envenenada. Em 3D&T, Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um Teste bem sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer Magia de Cura (mas usada desse modo a Magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo). No sistema Daemon, a vítima recebe 1d6 pontos de dano por rodada, até o máximo do efeito do veneno (um Teste de CON por rodada ajuda a diminuir o dano daquela rodada pela metade).

CASCAVEL

A mais comum entre as serpentes venenosas de Arton, encontrada em campos, montanhas e desertos. Felizmente, quando ameaçada, ela usa o guiso em sua cauda como sinal de aviso — e só vai atacar no turno seguinte, caso o agressor não se afaste.

NAJA

Pode ser identificada por um tipo de "capuz" que traz na cabeça. Era nativa de Tamu-ra — portanto, hoje está quase extinta. Seu veneno é mais forte; uma vítima envenenada perde 2 PVs por turno, em vez de 1 (ou entre 6d6 e 8d6 no sistema Daemon).

CUSPIDEIRA

Ao contrário das outras serpentes, que injetam peçonha através das presas, esta cobra consegue cuspir seu veneno a grandes distâncias. Ela tem Paralisia baseada em Poder de Fogo (que varia entre 1 e 3).

SERPENTE MARINHA

Encontrada nos oceanos (em lugares rasos) e no Rio dos Deuses, seu veneno é muito mais forte; a vítima perde 3 PVs por turno, em vez de 1 (10d6 no sistema Daemon).

CON 4-8, FR 2-5, DEX 0, AGI 16-18,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 16-20
#Ataques [1], IP 0, PVs 6 a 12
Mordida 45/0 dano 1d2 + veneno(10d6)

F0, H1-3, R1, A0, PdF0.

COBRA-REI

A maior serpente venenosa de Arton, atinge até 5m de comprimento. Sendo tão grande, ela também pode atacar por esmagamento como uma serpente constritora — e costuma caçar humanos.

CON 12-10, FR 12-15, DEX 0, AGI 6-8,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 16-20
#Ataques [1+1], IP 1 (pele), PVs 12 a 15
Mordida 55/0 dano 1d2 + veneno(3d6)
Constrição: dano de 1d6+3 por rodada

F2, H2, R2-3, A0, PdF0.

Siba Gigante

"Que... bonito..."
— Dilto Hoggans, pescador halfling (últimas palavras)

CON 32-40, FR 25-35, DEX 3, AGI 6-12,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12-16
#Ataques [4+1], IP 8/1 (concha/pele), PVs 32 a 45
Agarrar com tentáculos 30/0 dano 1pt
Mordida 45/0 dano 2d6
Possui 75% de invisibilidade por causa da camuflagem
Possui luzes especiais sobre seu corpo, que hipnotizam as vítimas que não passarem em um Teste de WILL, ficando 1d6 rodadas hipnotizados.

F3/5, H2/5, R4, A3, PdF0, Membros Elásticos, Invisibilidade (especial).

Este monstro é uma variedade gigante da sépia, ou siba — um molusco marinho aparentado com os polvos e lulas. Tem excepcionais capacidades de camuflagem, podendo mudar de cor muito rapidamente, em frações de segundo. Infravisão não vai revelar nada, porque trata-se de uma criatura de sangue frio e sua temperatura é igual à do ambiente. Ver o Invisível não surtirá efeito, pois a criatura não está invisível — e Radar também não funcionará, uma vez que a própria pele da criatura pode assumir consistência rochosa. Caso seja tocada, por acidente ou de forma proposital, a criatura vai se revelar para lutar, brilhando com todas as suas luzes.

A siba é oval e achatada como uma tartaruga, medindo quase 4m de comprimento por 2m de largura. Tem olhos grandes, com estranhas pupilas em formato de "W", e oito tentáculos curtos escondendo a boca em forma de bico de papagaio. Muito mais impressionantes são as luzes que pulsam sobre seu corpo, correndo e formando desenhos intrincados. Essas luzes não são de natureza mágica, mas exercem certo efeito hipnótico sobre quem as observa: durante cada turno em que olha para as luzes da siba, um Personagem fazer um Teste de Resistência. Se falhar, fica encantado durante alguns turnos e não consegue fazer outra coisa além de observar as luzes, maravilhado (o efeito é igual ao da Magia Fascinação).

Ao contrário dos polvos, as sibas possuem uma forte concha protegendo o corpo — por isso a Armadura elevada. Os oito tentáculos que cobrem a boca são curtos e não servem para atacar, mas escondidos entre eles existem dois tentáculos mais finos e longos (H4, F3, Membros Elásticos). Eles podem ser "disparados" contra a vítima, como um sapo que agarra uma mosca com a língua. Não causam dano, mas exigem que a vítima tenha sucesso em um Teste de Força; se falhar, será arrastada para perto do bico e sofrerá dano igual a Força+1d6 por turno, enquanto é segura com firmeza pelos outros tentáculos (que têm F5).

Existem diversos tipos de siba, incluindo lendas a respeito de sibas com mais de 25m de comprimento, que vivem no fundo do Grande Oceano, cuja existência só é sabida por causa das enormes marcas de sucção encontradas pelos pescadores em baleias e outros peixes maiores.

Slarks

"Se querem me deter, filhos das trevas, não será sem LUTA!"
— Lisandra, druida

CON 8-10, FR 6-8, DEX 6-8, AGI 6-12,
INT 4-6, WILL 4-6, CAR 2-3, PER 12-16
#Ataques [1], IP 0 (ou armadura), PVs 8 a 10
Garras 35/0 dano 1d3
Podem escalar paredes com velocidade de 5m/s
Enxergam no escuro

F0, H0, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Infravisão).

Slarks são monstros de corpo humanóde, com faces horrendas de lagarto e três dedos em cada mão. Habitantes de ruínas e cavernas, temem a luz do sol e nunca são vistos à luz do dia. Reúnem-se em grupos de 3d6+2 indivíduos.

Apesar do aspecto truculento e ameaçador, slarks são fisicamente mais fracos que os humanos. Muito lentos, só conseguem fazer ataques simples que causam apenas 1 ponto de dano. Para vencer, confiam apenas na escuridão (eles enxergam no escuro) e vantagem numérica (slarks só entram em combate quando estão em vantagem de pelo menos três para um).

Slarks podem caminhar pelas paredes (mas não lutar) livremente. Uma de suas táticas é esperar de tocaia no teto de túneis e corredores; quando grupos de aventureiros passam, os slarks despejam sobre eles banhos de saliva grossa e gosmenta para tentar apagar suas tochas (um aventureiro pode evitar isso com um Teste bem sucedido de Habilidade).

O ataque inicial de um slark consiste em deixar-se cair do teto sobre a vítima. Esse ataque causa dano de 1d6. Depois disso eles lutam normalmente. Slarks não sabem manejar armas e usam apenas roupas rústicas feitas com restos dos pertences de suas vítimas.

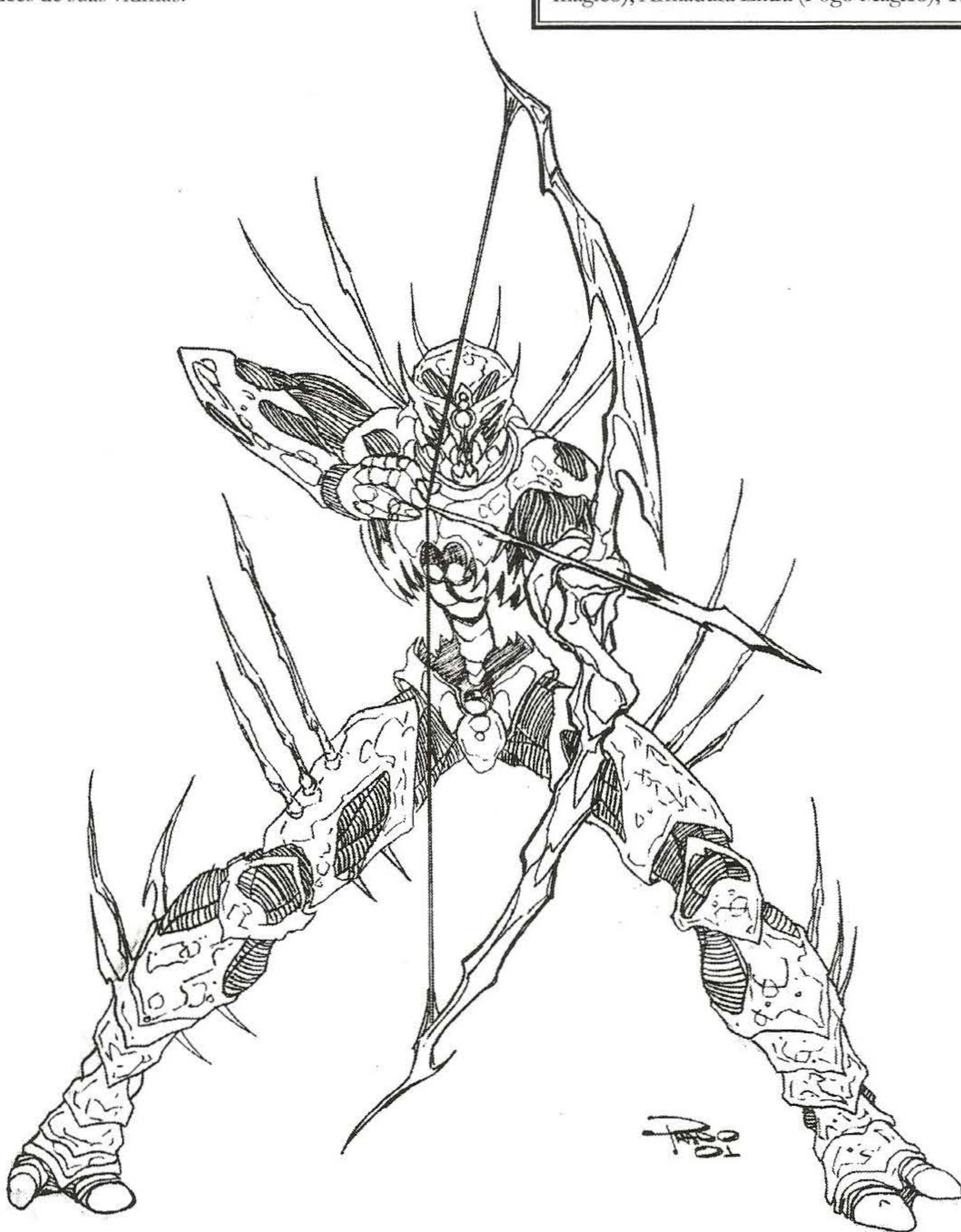
Shimay

"Durante algum tempo acreditamos que atacar à distância era mais seguro. Agora estamos revendo essa estratégia."

— Arkam, líder do Protetorado do Reino

CON 12, FR 15, DEX 15, AGI 12-15,
INT 5-8, WILL 5-8, CAR 0, PER 15-20
#Ataques [3], IP 3-4 (pele), PVs 20
Flechas 60/0 dano 2d6+2d6 (ácido) ou
Golpe 40/40 dano 1d6

Assim como os outros demônios da Tormenta, Shimays possuem diversas Imunidades (ver abaixo)

F2, H4-5, R3, A2, PdF3-6, Invulnerabilidade (Ácido, Veneno, Eletricidade, Fogo Normal, qualquer ataque não mágico), Armadura Extra (Fogo Mágico), Tiro Múltiplo

O nome deste perigoso demônio, em antigo idioma tamuraniano, quer dizer "elfo negro". De fato, uma vez que não existem elfos negros legítimos nativos de Arton, os aventureiros estão chamando essas criaturas assim — ainda que não tenham parentesco nenhum. Claro que isso não teria deixado a comunidade élfica satisfeita... SE existisse uma comunidade élfica!

Os shimays foram revelados há pouco tempo, porque quase ninguém podia sobreviver a seus ataques. À distância, esses demônios podem realmente ser confundidos com elfos: são bípedes, delgados, de movimentos ligeiros e parecem segurar arcos. Mas basta um olhar mais atento para descobrir horrores de couraça negra que trazem no braço esquerdo uma estrutura óssea em formato de arco, com a mesma função (em termos de jogo ele possui os mesmos parâmetros que um arco curto). Das costas brotam hastes que eles podem arrancar e disparar como flechas.

A ponta de cada "flecha" tem uma glândula que secreta ácido concentrado, tão poderoso que pode atravessar aço como se fosse papel! Qualquer Personagem atingido por uma dessas flechas poderá contar apenas com uma proteção mínima de sua armadura (coisa que nem sempre ocorre!), como se possuísse Vulnerabilidade (Personagens com Armadura Extra contra químico podem fazer um Teste Normal. Invulnerabilidade funciona normalmente). Cada "flecha" causa um dano igual a 4d6.

Os shimays são vistos em bandos de 5 a 8, em geral dando apoio a grupos de kanatur e dai-kanatur. Eles sempre preferem atacar à distância, lançando chuvas de setas ácidas contra os inimigos. Em combate corporal, fazem apenas um ataque por turno usando o arco com arma (dano de 2d6).

Shinobi

"As coisas estão piorando. Agora eles nos atacam em NOSSO território."

— Harlond Gherst, Coordenador-Chefe do Centro de Pesquisas da Tormenta da Academia Arcana

CON 12-15, FR 12-15, DEX 12-15, AGI 15-18,
INT 12-15, WILL 12-15, CAR 0, PER 15-20
#Ataques [3], IP 3-4 (carapaça), PVs 20-25
Garras (x2) 50/50 dano 2d6
Mordida 65/0 dano 1d6+1

F2, H4, R1, A1, PdF0, Invulnerabilidade (Ácido, Veneno, Eletricidade, Fogo Normal, qualquer ataque não mágico), Armadura Extra (Fogo Mágico), Levitação.

"Shinobi" é apenas outro nome para ninja, os temidos assassinos e espiões de Tamu-ra. Essa palavra antiga, contudo, tem um significado mais místico e maléfico; muitos tamurianos acreditam que os ninja não são humanos, e sim demônios.

A descoberta dos demônios do tipo shinobi trouxe ainda mais pânico para Arton, porque essas criaturas foram encontradas FORA das áreas de Tormenta! Parecem grandes moscas bípedes medindo a mesma altura de um ser humano. Suas asas negras, dobradas estrategicamente sobre o corpo, disfarçam o monstro como um humano vestindo manto. A conclusão é assustadora! Isso quer dizer que qualquer vulto visto na penumbra, seja em estradas, florestas ou mesmo em grandes cidades, pode ser na verdade um desses demônios!

O disfarce funciona apenas à distância, ou em más condições de visibilidade (escuridão, chuva, neblina...). Basta um olhar cuidadoso para perceber a farsa. Embora tenham atuado até agora como espiões perfeitos, os shinobi não são capazes de falar — e nem revelar que tipo de missão secreta estariam desempenhando. Mas é bem possível que sejam responsáveis pelos recentes e misteriosos assassinatos de alguns estudiosos da Tormenta.

Quando abandona o disfarce, o shinobi pode fazer até três ataques por turno: dois com suas garras (dano de 2d6) e um com as pequenas mandíbulas (dano de 1d6+1). Eles também podem voar e andar pelas paredes livremente. A mordida é altamente venenosa: obriga a vítima que tenha sofrido o dano a ser bem sucedida em um Teste de Resistência. Em caso de falha, ela sofre um dano extra de 2d6 (o qual não pode ser absorvido).

Soldados-Mortos

"Mesmo depois de mortos estes guerreiros ainda são oponentes valorosos."

— Adonil Telyskan, sacerdote de Keenn

CON 15-21, FR 15-21, DEX 12-15, AGI 12-16,
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 14-16
#Ataques [2], IP 3-4 (armadura), PVs 20-25
Por Arma 60/40 dano por arma+bônus

F2, H2-3, R2-3, A1-3, PdF0-1, Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (Corte, Perfuração), Fúria, Adaptador

Em vários pontos de Arton são contadas histórias sobre valorosos guerreiros que sacrificaram suas vidas em batalhas grandiosas e sangrentas, com o único objetivo de derrotar seus inimigos. Contudo, alguns desses mesmos guerreiros eram devotos tão fervorosos do Deus da Guerra que, mesmo após sua morte, em seus corpos ainda permanecia o desejo pelo calor de uma batalha. É a partir desse desejo por combates que se originam os soldados-mortos.

Os soldados-mortos lembram esqueletos comuns, mas muito mais perigosos. A maior parte deles são silenciosos, mas alguns ainda conseguem falar — mesmo que com uma voz estridente e arranhada. Ao contrário da maioria dos esqueletos, têm luzes vermelhas brilhando nas órbitas vazias em seus crânios. São mais difíceis de se ferir, porque ainda usam as mesmas couraças metálicas que utilizavam em vida (e essas, apesar de esburacadas e enferrujadas, ainda lhes concedem alguma proteção).

Além das mesmas imunidades e poderes de qualquer esqueleto morto-vivo, os soldados-mortos são mais resistentes aos efeitos das Magias Esconjuro de Mortos-Vivos (contra essa Magia recebem um bônus de +1/+5% em sua Resistência) e Controle de Mortos-Vivos (bônus de R+4; apenas necromantes e sacerdotes muito poderosos conseguem controlá-los).

Os soldados-mortos são guerreiros incansáveis e também furiosos; atacam a tudo e a todos que estejam à vista (inclusive outros soldados-mortos, se esses ostentarem brasões de exércitos que eram inimigos quando em vida). Costumam ser encontrados vagando pelos locais onde morreram em combate — geralmente antigos campos de batalha, ou ruínas de antigos castelos e fortalezas.

Sprites

"Ih, foi mal! Achei que era um inseto!"
— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Sprites são o povo-fada de Arton. Sua aparência pode variar, mas em geral são pequenos humanóides medindo não mais de 30cm de altura. Têm orelhas pontiagudas (parecem elfos em miniatura), um ou dois pares de asas translúcidas de inseto e olhinhos totalmente negros feito olhos de lagartixa. Alguns têm antenas.

Depois dos anões, elfos, goblins e minotauros, os sprites são a quinta raça não-humana mais numerosa no Reinado. Possuem um reino próprio: Pondsmânia, um pequeno país perdido na imensidão de Grenaria, a grande floresta no

extremo leste do Reinado. Apesar de reconhecido pelos demais regentes, o reino sprite não tem qualquer forma de comércio ou tratados com os demais reinos: eles não atacam ninguém, assim como não são atacados.

Embora apreciem muito a vida na floresta, os sprites não têm nada de tímidos. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pelos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais se livraram deles! Sprites podem ser vistos zumbindo em quase todos os pontos do Reinado, especialmente lugares como Vectora, Malpetrim e Hongari (o reino dos halflings).

Sprites são uma raça de natureza altamente mágica; TODOS têm habilidades naturais para usar Magia. Mas, uma vez que não possuem muita disciplina ou determinação, raramente desenvolvem essa capacidade ou aprendem Magias novas. Gostam de comida, diversão e aventura — sendo esses os principais motivos que levam um sprite a acompanhar um grupo de aventureiros.

Ao contrário de outras raças, um sprite morre imediatamente quando entra em uma área de Tormenta — razão pela qual a tempestade demoníaca é muito temida por estas criaturinhas. Quando um sprite morre, transforma-se em poeira brilhante algumas rodadas depois, sem deixar um corpo para ser ressuscitado. A única forma de trazer um deles de volta da morte é com um Desejo. Sprites nunca envelhecem, jamais morrendo por causas naturais.

A divindade principal dos sprites é Wynna, a Deusa da Magia, que teria sido a mãe criadora do povo-fada. Eles também veneram Allihanna, Lena, Hynnin, Nimb e Thyatis: sprites podem ser clérigos de qualquer desses deuses.

Sprites têm sempre as mesmas Vantagens e Desvantagens de uma Fada: têm H+1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade: Magia e armas mágicas e nunca podem comprar Resistência à Magia. Sprites podem ser usados como Personagens Jogadores pelo custo normal para Fadas (4 pontos). No sistema Daemon, a raça das fadas possui +6 AGI, +2 DEX, +2 CAR, -6 FR, -2 CON, são capazes de voar a 5m/s.

Tahab-krar

"Oh, bem... acho que não servia para comer, mesmo..."
— Angus Hardfall, aventureiro

CON 25-45, FR 25-45, DEX 5-8, AGI 10-15,
INT 5-8, WILL 5-8, CAR 0, PER 15-20
#Ataques [2], IP 4/10 (pele/carapaça), PVs 50-70
Pinças (x2) 55/45 dano 5d6
Borrifo de Ácido (15m, dano 7d6, 3x ao dia)
Espinhos (15m, dano especial, 3x ao dia)
Possui diversas imunidades, assim como todos os Demônios da Tormenta (ver abaixo)

> F5-6, H3, R6-9, A5, PdF0, Ataque Especial x2 (ver texto), Invulnerabilidade (Ácido, Veneno, Eletricidade, Fogo Normal, qualquer ataque não mágico), Armadura Extra (Fogo Mágico), Invisibilidade.

Este é o primeiro demônio da Tormenta conhecido que foge do "padrão humanóide" dos demais. Foi batizado com o nome de Tahab-krar ("caranguejo-demônio-espinhento" em tamuriano antigo) pelo samurai Yamato Sagara, que havia sido enviado pela cidade de Edoshi na ilha de Shing-Thai, a Fuhr — com o propósito de aprender mais sobre as técnicas de combate fuhrianas em áreas de Tormenta.

Este monstro lembra um canceronte (espécie de enorme caranguejo, uma iguaria em Arton). Mas, ao contrário desse gigante inofensivo, um Tahab-krar é muito mais perigoso! Tem quatro olhos, dez patas, duas pinças e o corpo inteiramente coberto de espinhos muito afiados, como um ouriço-do-mar.

Estudiosos da Academia Arcana acham que esse demônio vive próximo dos rios e lagos formados pelo ácido escarlate, onde fica escondido, aguardando suas presas. Relatórios dizem que um desses monstros atacou a expedição fuhriana que havia acabado de tomar uma ilha em uma área de Tormenta.

Os estudiosos acreditam que os Tahab-krar podem medir de 5 a 7m de altura (aquele que atacou a expedição tinha quase 6m). Em combate, são oponentes terríveis: sua couraça escarlate confere camuflagem natural dentro dos rios e lagos ácidos das áreas de Tormenta, tornando-os praticamente invisíveis quando imóveis (exige-se um Teste de H-2 para perceber a criatura nestas condições), facilitando ataques-surpresa.

Em combate, tentam agarrar seus adversários com as pinças (dois ataques por turno, 5d6 de dano, efeito vorpal) para depois degustar sua "refeição". Mas essa não é sua única forma de ataque: eles também podem borrifar um jato de ácido concentrado a uma distância de até 15m, causando 7d6 pontos de dano por ácido. As vítimas podem uma esquiva, para sofrer apenas metade do dano. O jato ácido pode ser usado até três vezes ao dia. Os estudiosos descobriram que o monstro não produz o ácido, apenas o armazena em uma bolsa interna; a partir do tecido dessa bolsa, talvez seja possível produzir um material semelhante que sirva como proteção mais efetiva contra a chuva ácida.

Infelizmente, o ataque mais terrível do Tahab-krar se manifesta quando a criatura é acuada: o bicho dispara uma "salva" de espinhos em todas as direções até um raio de 15 metros, atingindo a tudo e a todos dentro dessa área (em termos de jogo, a criatura dispara 1d6 espinhos contra todos os possíveis alvos dentro da área de efeito, acertando automaticamente). Esse ataque pode ser realizado até três vezes por dia. Cada espinho causa 1d6+2 pontos de dano cada e são também venenosos; a vítima deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência, ou ficará paralisada durante 2d6 turnos.

Devido à dificuldade em capturar esses monstros, a Academia Arcana não possui nenhum espécime vivo para estudos.

Tai-Kanatur

"Ataquem! Eu fico com o líder!"
— Hollgaron, guerreiro minotauro (últimas palavras)

CON 15-20, FR 15-20, DEX 10-15, AGI 15-20,
INT 5-8, WILL 8-12, CAR 0, PER 12-20
#Ataques [3], IP 4 (pele), PVs 25
Garras (x2) 55/45 dano 3d6
Mandíbulas 65/0 dano 2d6

F3-4, H3, R3-5, A4, PdF0; Invulnerabilidade: ácido, eletricidade, veneno, fogo normal, qualquer ataque não-mágico; Armadura Extra: Fogo mágico

Uma versão maior e muito mais perigosa do kanatur — seu nome significa "rei dos homens-formiga-diabo". Mede dois metros de altura e tem a mesma aparência básica dos kanatur, mas com três braços — uma mão com garras à esquerda, duas imensas pinças à direita.

Faz três ataques por rodada (dano de F-1d6 com a garra; F com cada pinça). Além das imunidades normais dos demônios da Tormenta, o tai-kanatur também é imune a armas normais — pode ser ferido apenas com Magia e armas mágicas. Um ou mais deles costumam ser encontrados no comando de 4d6 kanatur.

Tasloi

"Tasloi é tasloi, ué!"
— Tasloi, escudeiro de Katabrok, o Bárbaro

CON 7, FR 7, DEX 11, AGI 11,
INT 8, WILL 8, CAR 12, PER 9
Guerreiro do Deserto do 1º nível
#Ataques [1], IP 0, PVs 8+4
Briga 25/30 dano 1d3
Perícias Principais: Acrobacia 30%, Cozinhar 50%, Desenho 40%, Escutar 40%, Montaria 25%.

F1, H4, R0, A0, PdF1, Aliado (Katabrok), Sobrevivência, Devoção (obedecer Katabrok), Inculto

"Ele é o Tasloi, ora!" Essa é a explicação de Katabrok quando perguntam sobre seu estranho companheiro — criatura de membros longos e finos, mãos e pés grandes, pêlos esverdeados, rosto comprido e narigão imenso. Os pés são ágeis como as mãos, igualmente capazes de segurar objetos. O Tasloi usa roupas leves e folgadas, deixando os braços e pernas livres para a ação. Também aprecia brincos e tatuagens.

Quando Tasloi fala de si mesmo, não consegue explicar se "Tasloi" é apenas seu próprio nome ou o nome de sua raça. Ele fala de forma confusa e rudimentar; apenas o próprio Katabrok consegue entendê-lo (e nem sempre). Ninguém nunca viu outras criaturas parecidas com ele, o que dificulta ainda mais as coisas.

Caso Tasloi seja um típico representante da espécie, então os "tasloi" devem ser uma raça arborícola — bem adaptada à sobrevivência em florestas, com seus membros longos e pelagem esverdeada. A Academia Arcana oferece uma boa recompensa por provas da existência de quaisquer outros "tasloi" em Arton.

Tatu-Montanha

"Outro tatu gigante? Bem, não cometerei o mesmo erro duas vezes..."
— Hyaku-nen, o Imortal (esmagado)

CON 50-60, FR 50-60, DEX 0, AGI 5,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 9
#Ataques [1], IP 10/2 (carapaça/pele), PVs 60-80
Esmagamento: dano 2d6+2 por rodada

F5, H1, R4, A6, PdF0, Armadura Extra (Força, PdF), Invulnerabilidade (ácido)

Este imenso invertebrado não é realmente um tatu, mas sim uma variedade gigante de caramujo — lembra mais algum tipo de tartaruga monstruosa. O corpo é blindado com uma carapaça convexa, seca e marrom, medindo mais de cinco metros de altura no topo. Sob a carapaça não há patas e sim uma barriga rastejante de caramujo. Saindo da abertura onde deveria haver uma cabeça há uma massa de tentáculos com protuberâncias redondas em suas pontas. Possui uma longa e espinhosa cauda muscular, trazendo na ponta uma esfera massivamente revestida de espinhos, à semelhança de uma maça.

Tatus-montanha podem ser encontrados em manadas, pastando em pântanos — eles filtram a água para reter matéria orgânica e microorganismos. Quando atacados, recolhem-se sob as conchas e tentam atingir o agressor com a cauda. Além de fortíssima contra qualquer ataque físico, a concha do tatu-montanha é imune a qualquer ácido.

Tatus-montanhas podem ser facilmente domesticados como animais de montaria e carga. Infelizmente, o animal não sobrevive muito tempo fora de terreno pantanoso — apenas algumas semanas. Esse tempo pode ser prolongado se o animal puder pastar em pântano durante pelo menos uma hora por dia. Sua concha enorme, quando vazia, costuma ser usada por tribos locais como cabanas — são fortes, duráveis e algumas têm espaço para abrigar famílias inteiras. Conchas de exemplares menores podem ser usadas como depósitos de água e caldeirões; por ser invulnerável ao ácido, as conchas também são usadas por magos como reservatórios de substâncias corrosivas.

Tentacute

"Não é a coisinha mais cutch-cutch que você já viu, Sandrinho?"
— Nielendorane, Arquimaga elfa

CON 2-3, FR 1-3, DEX 2, AGI 15,
INT 2, WILL 2, CAR 16-18, PER 12-18
#Ataques [0], IP 0, PVs 2-3

F0, H2, R0, A0, PdF0, Arena (árvores), Sentidos Especiais (Visão Aguçada)

Este pequeno e inofensivo animal tem o mesmo tamanho e corpo felino de um gato comum. As maiores diferenças são os olhos telescópicos, como olhos de caracol; a concha em forma de capacete sobre a cabeça; e a cauda longa em forma de tentáculo de polvo, com ventosas e tudo, que ajuda o bicho na locomoção sobre as árvores.

Nas florestas que habita, o tentacute (pronuncia-se "tenta-KIU-te") ocupa o mesmo nicho ecológico dos esquilos: passa o dia colhendo nozes, avelãs e outros frutos secos para guardar em sua toca. Ele não teme seres humanos — pelo contrário, gosta de observá-los de perto. Infelizmente, o tentacute pode ser atraído por objetos pequenos e brilhantes, como moedas ou gemas preciosas, que ele rouba e esconde na toca (quase sempre no alto de uma árvore).

Graças a sua grande agilidade e velocidade nas árvores (onde tem H4), é muito difícil perseguir um tentacute. Druidas costumam usá-los como informantes para saber quem está circulando em suas florestas.

Terizinossauro

"Acho que ouvi alguma coisa."
— Limmie Adaga-de-Prata, elfa aventureira

CON 16-24, FR 24-36, DEX 6-12, AGI 12-16,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 14-16
#Ataques [3], IP 1-2 (pele), PVs 24-36
Garras (x2) 60/60 dano 2d6
Mordida 40/0 dano 1d6+1

F4, H2, R5, A0, PdF0

Também conhecido como "lagarto ceifador", este dinossauro tem braços de 2,5m que terminam em garras afiadas em forma de foice. Ele faz dois ataques por rodada com as garras (Força +1d6) e mordida (Força).

Terizinossauros pesam duas toneladas, são massivos como rinocerontes (seus passos estrondosos podem ser ouvidos ao longe) e vivem nas florestas e planícies de Galrasia. São herbívoros: usam as garras apenas para agarrar os ramos mais altos das árvores. Infelizmente, são também muito irritadiços e territoriais, atacando qualquer criatura que se aproxime do bando. Viajam em grandes manadas de 10 a 30 indivíduos.

Tigre-de-Hyninn

"Onde diabos está o maldito?"
— Doomak, guerreiro anão

CON 26-30, FR 24-36, DEX 3, AGI 16-20,
INT 3-4, WILL 6-8, CAR 0, PER 16-20
#Ataques [3-8], IP (especial), PVs 26-36
Garras (4 a 6) 60/40 dano 2d6
Mordida (2 a 3) 40/0 dano 1d10+1
Poderes Especiais: ver abaixo.

F2-3, H3-4, R3, A0, PdF0, Membros Elásticos, Teleporte.

O tigre-de-Hyninn é uma fera sobrenatural que acredita-se ser resultante de experimentos realizados há séculos por magos muito poderosos, a serviço da ordem do Deus da Trapaça. Eles se espalharam por toda Lamnor, onde são temidos até mesmo pelos goblinóides.

Na verdade, a fera é chamada de "tigre" apenas por seu rugido — sua verdadeira aparência é desconhecida, uma vez que o animal parece sempre desfocado, indefinido, impossível de enxergar com clareza. Sentidos Especiais de qualquer tipo não funcionam. Mesmo depois de morto (nas raríssimas ocasiões em que isso ocorre) sua figura parece um simples borrão escuro.

A configuração anatômica do animal parece variar — talvez porque os relatos de sua forma sejam conflitantes, ou talvez porque seja realmente capaz de mudar de forma. Ele pode ter de uma a três cabeças (dano por Força), quatro a seis patas (podendo usar duas a quatro delas para provocar dano por Força-1d6) e 1d6 estruturas de ataque semelhantes a tentáculos (Membros Elásticos, dano por Força-1d6). Qualquer que seja sua forma, a fera pode fazer no máximo oito ataques por turno.

Atacar o tigre-de-Hyninn exige sempre um Teste de H-2, pela dificuldade em enxergar o monstro. Mesmo as Magias ou ataques que acertam automaticamente (como a Lança de Talude, por exemplo) só acertam com um resultado 1 ou 2 em 1d6. Pela impossibilidade de prender o bicho em armadilhas, acredita-se que o tigre tenha capacidade de Teleporte.

Toscos

"De nada vale um soldado que não sabe usar bem uma arma!"
— Mestre Arsenal, sumo-sacerdote de Keenn

CON 12-21, FR 12-24, DEX 6-10, AGI 6-10,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 6-8
#Ataques [1], IP 1-2 (pele), PVs 12-26
Garras 50/50 dano 1d6+2

F1-4, H2-5, R1-4, A1-4, PdF1-4, Adaptador, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível)

Toscos são monstros artificiais, criados através de Magia. Eles servem como soldados e força de trabalho para magos malignos poderosos; quando estas criaturas são vistas nas redondezas, é quase certo que o plano de um vilão está em andamento.

Toscos são criados com as mesmas Magias normalmente usadas para animar e controlar mortos-vivos; a diferença é que, antes de realizar a Magia, o mago ou clérigo deve derramar sobre o cadáver uma poção própria — que vai deformar e moldar o corpo em uma forma monstruosa (daí o nome). O preparo da poção consome ingredientes equivalentes a 14 Pontos de Experiência. Exceto para o propósito de sua criação, toscos NÃO SÃO considerados mortos-vivos; eles são, na verdade, um tipo de golem.

Essas criaturas existem em tamanhos variados, dependendo da função que desempenham. Os menores costumam ser enviados em missões de reconhecimento, enquanto os maiores atuam como guardas pessoais ou sentinelas em locais muito restritos.

Toscos são criaturas sem mente: obedecem as ordens de seu mestre sem questionar. São imunes a Magias que afetam a mente, mas quaisquer outras mágicas funcionam normalmente com eles. Não possuem linguagem própria, mas podem compreender as ordens de seu criador. Toscos enxergam no escuro, podem ver coisas invisíveis e têm Detecção de Magia como uma habilidade natural. Eles também sempre sabem em que direção e distância podem encontrar seu mestre.

Toscos são instintivamente capazes de lutar com qualquer arma que tenham em mãos; eles costumam ser vistos carregando armas de formas estranhas, que nenhuma outra pessoa poderia usar corretamente (a menos que, como eles, tenha a Vantagem Adaptador). Isso evita que suas próprias armas sejam úteis para seus inimigos, e por esse motivo seus criadores podem equipá-los com armas de boa qualidade. Os maiores entre eles podem possuir armas mágicas. Quando desarmados, toscos podem fazer até três ataques por rodada com as garras e mordida (Força-1d6).

É comum encontrar toscos agindo em equipe com esqueletos e zumbis — quase sempre invocados pelo mesmo vilão que criou os toscos. Quando seu mestre é destruído, um tosco passa a vagar sem rumo, vivendo em florestas e cavernas como predador. Não é possível controlar um tosco que outra pessoa tenha criado.

T-Rex

"Tamanho não é documento, cara! Hunc!"
— Tork, troglodita mercenário

CON 42-50, FR 36-50, DEX 3, AGI 6-10,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 4-8
#Ataques [1], IP 3-4 (pele), PVs 50-60
Mordida 60/20 dano 4d6+6

F6, H4, R5, A1, PdF0, Sentidos Especiais (Visão, Audição e Faro Aguçados)

Talvez um dos mais perigosos (apenas talvez...) dinossauros de Galrasia, o tiranossauro-rex mede até 13m de comprimento, 6m de altura e pesa de quatro a seis toneladas. Vive em selvas e planícies. Embora sejam solitários, na época do acasalamento podem ser encontrados em casais.

Sua enorme cabeça (Armadura 2) mede 1,30m, com afiados dentes de 15cm e uma mandíbula extremamente musculosa, capaz de rasgar mais de 200 quilos de carne em uma única mordida. Seus braços têm menos de um metro de comprimento, terminando em duas garras fracas e inúteis em combate (Força 1). Mas suas longas e poderosas patas traseiras permitem ao T-Rex correr muito rápido (alguns acreditam em até 50km/h!) e também imobilizar presas pequenas ou fracas apenas pisando nelas (escapar exige um Teste de Força). Sua mordida causa dano por Força.

Triceratops

"Não parece nem um pouco inofensivo."
— Donnerak Sandrway, soldado mercenário

CON 42-50, FR 36-50, DEX 3, AGI 6-10,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 4-8
#Ataques [1], IP 8/4 (carapaça/pele), PVs 50-60
Chifres 60/20 dano 3d6+6 ou
Carga 50/0 dano 5d6+6

F5, H2, R4, A3, PdF0, Ataque Especial (Força), Deflexão

Nos tempos de Megalokk, durante a dominação dos monstros em Arton, o triceratops foi o mais comum entre os grandes dinossauros herbívoros — encontrado em vastas manadas. Hoje, como o outros dinos, ele existe apenas em Galrasia.

Um triceratops adulto pode atingir dez metros de comprimento, com crifres medindo mais de um metro. Sua cabeça, pescoço e ombros são protegidos por um escudo de osso — que ele pode usar como um escudo normal, oferecendo Deflexão, e capaz de proteger a si mesmo ou alguém que o esteja cavalgando.

A cabeçada do triceratops causa dano por Força+1d6. Seu Ataque Especial consiste em correr e arremeter contra o alvo a até 20 km/h, causando dano por Força+3d6 (e com o redutor normal de H-1). Seu atropelamento causa dano por Força-1d6. Seus dentes em forma de lâminas, adaptados para cortar plantas duras, podem causar dano por Força.

Trilobitas

"Puxa! Justo agora acabaram as cebolas e tomates!"
— Petra Tpish, cozinheira da Estalagem do Macaco Caolho, em Malpetrim

Trilobitas são grandes artrópodes marinhos, aparentados com os insetos, caranguejos e lagostas. Podem medir desde alguns centímetros a até um metro e vivem em recifes de coral e fundo dos oceanos (nunca em terra). Alguns são cegos, apenas chafurdando no lodo em busca de comida, mas muitas espécies têm grandes olhos facetados.

Apesar do aspecto de bicho peçonheto, trilobitas não têm veneno e são muito fáceis de apanhar. Seu sabor não é tido como agradável na superfície de Arton — mas as raças submarinas consideram sua carne uma fina iguaria, digna dos mais luxuosos banquetes. Trilobitas não são completamente indefesos: eles podem formar enxames para atacar nadadores. Algumas centenas de pequenos trilobitas podem causar de 1 ponto a 1d6 de dano por turno, e podem ser dispersados com 15 pontos de dano.

Trobos

"Eles podem ser muito grandes, maiores que um touro, mas gostam de pessoas. Meu pai tinha um e ele nunca machucou ninguém."
— Melkor, fazendeiro de Dalandar

CON 32-40, FR 30-32, DEX 2, AGI 8-12,
INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 4-8
#Ataques [1], IP 2(pele), PVs 30-40
Cabeçada 50/0 dano 1d6+3

F2, H1, R3, A2, PdF0, Resistência à Magia, Ponto Fraco

Trobos são enormes aves, parecidas com grandes avestruzes com chifres, couro e casco parecidos de búfalo ou touro. As fêmeas também possuem chifres, embora menores. Eles possuem umas poucas penas que servem apenas como decoração. Não têm asas. Alcançam facilmente 3m de altura, mas a média é de 2,5m.

Muito dóceis, os trobos são apreciados nas fazendas de Arton como animais de carga e tração — especialmente em lugares onde há crianças. Um trobo domesticado pode ser muito mais forte que um touro comum, e menos perigoso. Trobos apreciam a companhia de humanos e semi-humanos. Casos de ataques de trobos a pessoas são ainda mais raros que os ataques de bois.

Esses grandes animais têm hábitos alimentares combinados de pássaros e animais ruminantes. Consomem vários tipos de grama e vegetais, mas completam sua dieta com pequenos insetos ("pequenos" quer dizer menores que coelhos) e larvas. Alguns trobos selvagens (F3, H2) parecem caçar insetos gigantes, que eles matam a golpes de bico. Curiosamente, a carne de mamíferos e répteis parece não atrair os trobos.

É comum ver trobos engolindo pequenas pedras. Não são comida: elas ajudam a triturar os alimentos no estômago, uma vez que o animal não tem dentes para mastigar.

Curiosamente, os anões não gostam muito dos trobos — e parece que as aves reconhecem esse desafeto, pois também não têm nenhuma afeição por anões. Se algum membro dessa raça tenta cavalgar um trobo, o resultado não é muito agradável...

Os pássaros-boi costumam defender com a vida sua "família" humana adotiva. São comuns histórias de trobos que atacam bandidos ou monstros que ameaçam seus donos. Trobos têm olhos grandes para seu tamanho; é comum que recebam nomes ligados à visão, como "Zóiudo", "Corujão", "Atento"...

Trobos são mais resistentes à Magia que um animal normal. Devido a esse fato, dizem que os magos não gostam ou têm medo deles.

Não se sabe ao certo qual a região de origem dos trobos, mas tudo indica que sejam uma espécie nativa de Arton. Eles existem em estado selvagem, sendo esses um pouco mais agressivos e reclusos; atacam apenas para defender a família ou para caçar (em geral insetos gigantes), normalmente fugindo diante de qualquer ameaça maior. Seus chifres são mais afiados que os de um trobo domesticado.

Poucas pessoas sabem, mas um trobo tem dificuldade em "ajustar" seu equilíbrio rapidamente. Eles não possuem um senso de equilíbrio ruim, mas não fazem correções rápidas. Qualquer ataque que tenha como objetivo desestabilizar a criatura constantemente a fará cair. Esse é seu Ponto Fraco.

Trobos não têm penas como os outros pássaros, mas um couro resistente e com pêlos curtos, como os bovinos. O couro dos trobos é escuro, mas já foram vistos animais malhados ou em cores claras. Trobos albinos são muito raros e alcançam bons preços.

Graças a seu tronco largo volumoso e vários depósitos de gordura, é muito confortável cavalgar um trobo. Eles são lentos se comparados a um cavalo, mas demoram muito mais para se cansar; podem andar de oito a dez vezes mais tempo antes de parar para descansar.

Quando jovens, trobos podem ser usados em corridas. Eles são mais leves e rápidos que os adultos (H3, R1). Quando atingem a idade adulta, aos dois anos, ficam mais lentos e pesados (com atributos normais da espécie).

Trogloditas

"Eles fedem como um anão ferreiro suado... e morto há uma semana!"
— ditado popular

CON 12-20, FR 12-24, DEX 10-16, AGI 12-16,
INT 6-16, WILL 12-16, CAR 6-8, PER 12-16
#Ataques [1], IP 2(pele), PVs 12-24
Garras 50/50 dano 1d6+2 ou
Arma 50/50 dano por arma

F1-4, H1-3, R3-5, A2-3, PdF1-3, Invisibilidade, Sentidos Especiais (Infravisão), Vulnerabilidade (Frio/Gelo)

Trogloditas são uma raça de ferozes homens-lagarto criada por Tenebra, a deusa da noite e das trevas — a mesma deusa responsável pela criação dos anões, lobisomens, mortos-vivos e outras criaturas noturnas ou subterrâneas. Hou-

ve uma vez que, enciumada diante dos homens-lagarto que serviam ao deus dos monstros Megalokk, Tenebra teria desejado ter seus próprios homens-répteis. Então ela escolheu uma comunidade de anões e mudou seus corpos, transformando todos em sauróides. Isso explicaria porque os trogloditas e os anões têm tanto em comum.

Trogloditas medem até 1,80m de altura. Têm mãos com garras, pés parecidos com patas, cabeça de lagarto, uma cauda curta e pele revestida com pequenas escamas coriáceas. Os machos se diferenciam das fêmeas por sua crista atrás da cabeça. A cor vai do verde ao cinzento. Não usam roupas, mas são vistos com peças de armadura e cordões enfeitados com objetos de aço. São carnívoros: alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas preferem carne humana.

Trogloditas são o mais primitivo povo sauróide, aqueles que mais se parecem com répteis. Têm sangue frio, sendo mais vulneráveis a climas ou mágicas de frio, e também põem ovos! Atingem a idade adulta rapidamente, aos dez anos. Exceto por esse detalhe, seu tempo de vida médio é igual ao dos humanos.

As relações dos trogloditas com outras raças são conturbadas. Eles odeiam os humanos com todas as forças, dedicando suas vidas a matá-los e roubar seu aço. Apesar de seu quase parentesco com os anões, não existe qualquer simpatia entre esses povos. Ninguém gosta dos trogloditas, nem mesmo os outros povos-lagarto de Arton.

Existem certas semelhanças entre os trogloditas e os anões. Trogloditas gostam de viver nos subterrâneos, em grandes complexos de túneis — mas escolhem viver cavernas naturais, em vez de escavar como fazem os anões. Trogloditas também gostam de cerveja e sabem produzi-la (estranhamente, a fermentação de cerveja é a "ciência" mais avançada desse povo).

Infelizmente, existe um traço marcante dos anões que os trogloditas não possuem — o talento como ferreiros. Esse povo não sabe forjar metais e isso parece ser motivo de grande frustração para eles. Talvez por esse motivo, os trogloditas valorizam imensamente armas e outros objetos feitos de aço. Eles atacam povoados humanos e de outras raças, matando todos os seus habitantes apenas para roubar suas ferramentas e outras peças metálicas. Trogloditas usam objetos de aço como jóias, um símbolo de status entre eles.

Seria esperado encontrar estas criaturas vivendo em áreas remotas, mas não acontece assim. Embora existam muitos em Lamnor a maior parte dos clãs vive em lugares montanhosos próximos de povoados humanos; dali eles armam emboscadas contra viajantes e lançam ataques contra aldeias.

Além da infravisão, que os possibilita enxergar no escuro, trogloditas têm outras habilidades que os auxiliam em seus ataques contra humanos. Uma delas é seu poder camaleônico. Embora nem todos tenham essa capacidade, a maioria deles consegue mudar de cor para se confundir com o ambiente. À noite, escondidos entre as rochas e assumindo cor cinzenta, é quase impossível notá-los. Nem mesmo a infravisão poderia ajudar, pois eles têm sangue frio.

Outro poder dos trogloditas é que, quando irritados, eles expelem através da pele um óleo de cheiro insuportável para humanos e semi-humanos. Qualquer pessoa próxima o bastante para ser apanhada pelo cheiro (em combate fechado, ou a até 1m) pode ficar nauseada a ponto de perder parte de sua força durante alguns instantes. O alvo deve fazer um Teste de Resistência; falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, durante 10 rodadas. Felizmente, uma vez que exala sua carga fétida, um troglodita leva pelo menos 24 horas para secretar mais óleo e poder fazer isso de novo.

A tática de combate favorita dos trogloditas é usar seu poder camaleônico para se esconder, armar uma emboscada e atacar à distância, com lanças e dardos. Os sobreviventes são confrontados em combate corporal, enfraquecidos pelo óleo fedorento e facilmente vencidos.

Não há trogloditas na Aliança Negra dos goblinóides, embora eles sejam bastante comuns em Lamnor. Dizem que os bugbears organizam caçadas aos trogloditas para extrair seu óleo e armazená-lo em frascos que, arremessados, quebram e enfraquecem os inimigos (o óleo não afeta goblinóides). Todos os oficiais da Aliança Negra carregam pelo menos um desses frascos consigo.

Troll

"Quê? Queimar os restos do monstro? Era importante?"
— Angus Hardfall, aventureiro

CON 18-30, FR 18-36, DEX 6-8, AGI 6-10,
INT 2-6, WILL 2-6, CAR 0, PER 12-16
#Ataques [3], IP 2(pele), PVs 12-24
Garras 60/50 dano 2d6+4
Mordida 50/0 dano 1d10
Regenera 1 PV por Rodada

F2, H2, R3, A1, PdF0

Trolls são monstros humanóides feitos de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a 0 PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano. Trolls fazem três ataques por turno com as garras (dano por Força) e mordida (Força +1d6).

Esses monstros existem em uma assustadora variedade:

TROLL DO PÂNTANO

É o tipo mais comum de troll, habitante de pântanos e charcos; ali eles constroem choupanas rústicas onde descansam e preparam comida. Seu apetite macabro os leva a capturar todo tipo de criaturas — especialmente humanos e semi-humanos, cujo sabor apreciam — e usá-las como ingredientes em numerosas "receitas" diabólicas...

GHILLANIN

Um troll subterrâneo, incapaz de viver na superfície. Vastas hordas dessas criaturas cinzentas certa vez tentaram conquistar Doherimm, o reino secreto dos anões; com muito esforço os ghillanin foram vencidos e agora os anões exercem severa vigilância sobre eles. São muito sensíveis à luz do dia, sofrendo 1 ponto de dano por turno quando tocados pelo sol.

GLACIOLL

Também conhecidos como trolls-do-gelo, são habitantes das Montanhas Uivantes e outros lugares frios. De cor azulada, não apenas são imunes a Magias e ataques baseados em frio, como também absorvem sua energia — eles GANHAM os Pontos de Vida que deveriam perder, ficando maiores: para cada 5 PVs extras, ganham +1 em Força, Resistência e Armadura.

VRAKOLL

Um tipo de troll aquático, encontrado nos oceanos e também no Rio dos Deuses. Podem viver e se mover normalmente embaixo d'água (como se tivessem Anfíbio) e possuem Sentidos Especiais (Radar). Levando em conta a dificuldade em atacá-los com fogo ou ácido quando estão submersos, em seu ambiente eles são praticamente invencíveis.

Troll Gigante

Hoochi-mama !
— Doomak, guerreiro anão

CON 28-40, FR 28-46, DEX 6-8, AGI 6-10,
INT 2-6, WILL 2-6, CAR 0, PER 12-16
#Ataques [3 ou 1], IP 3(pele), PVs 32-50
Garras 60/50 dano 2d6+9
Mordida 55/0 dano 2d10 ou
Clava 60/40 dano 4d6+6
Regenera 3 PVs por Rodada

F6, H2, R6, A2, PdF0

Trolls gigantes são muito raros, existindo apenas nas montanhas mais afastadas e geladas de Arton. Costumam alimentar-se de vacas ou ovelhas, e às vezes de seres humanos. Vivem solitários, mas podem ser encontrados em pequenos grupos de 2 a 4 indivíduos em certas ocasiões.

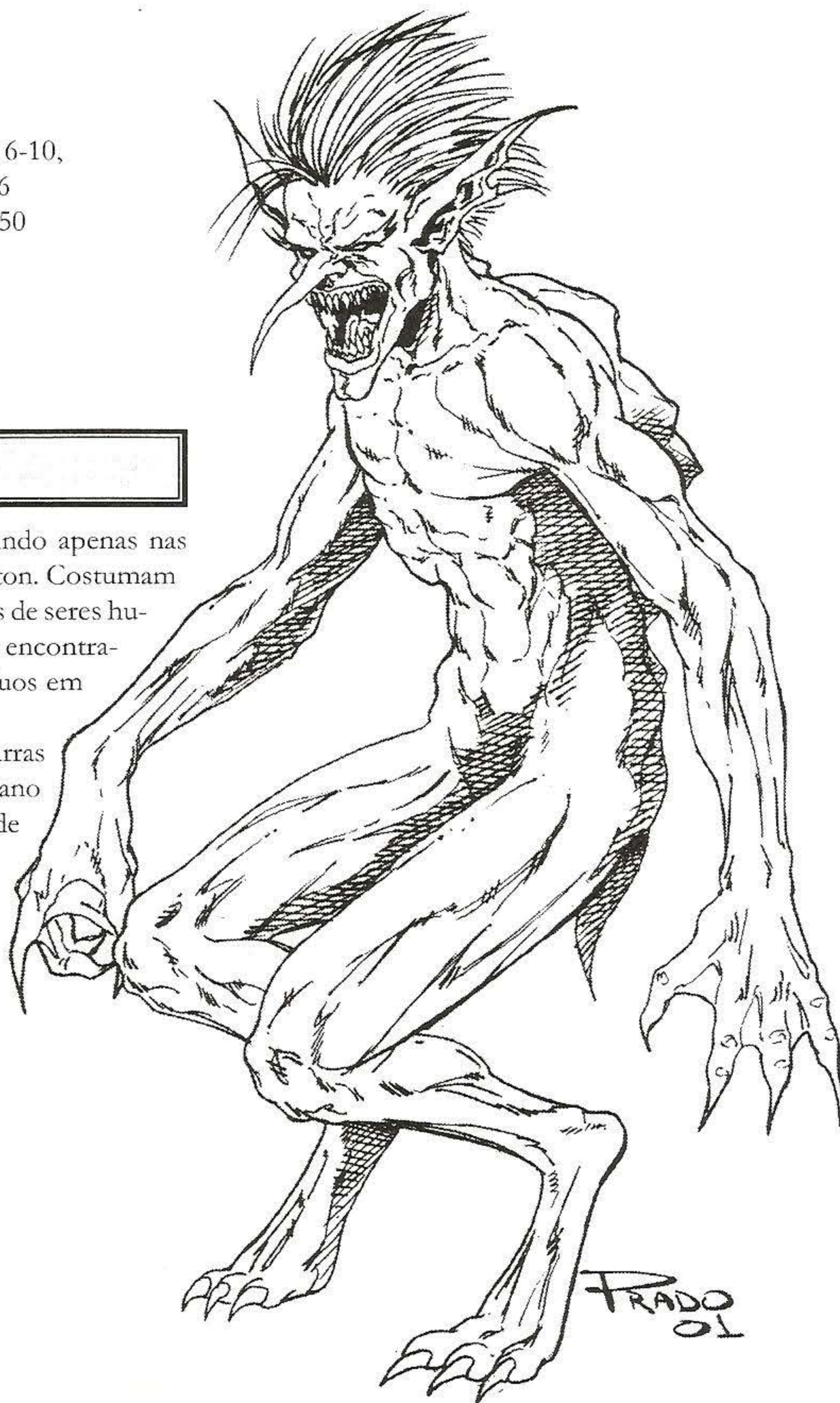
Em combate, utilizam suas afiadas garras (dano por Força) e poderosas mordidas (dano por Força -1), ou usam clavas adaptadas de troncos de árvores (Força +1).

Ursos

"E o que seria de mim sem meu amigão Teddy aqui?"
— Neldor, druida

Ursos são predadores muito fortes e, apesar da aparência desajeitada, muito rápidos — um homem normal não poderia vencê-los em uma corrida. Em geral eles evitam as pessoas, mas podem ser atraídos por acampamentos de aventureiros para roubar sua comida. Ao contrário do que as pessoas pensam, ursos não são amigáveis e companheiros, e irão atacar aventureiros se forem provocados.

URSO NEGRO

O tipo mais comum, encontrado em florestas de clima temperado — especialmente nas proximidades das Montanhas Uivantes. Mede quase 2m de comprimento e pesa 300kg.

CON 30-40, FR 30-40, DEX 3, AGI 6-10,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 3, PER 12-16
#Ataques [3], IP 1(pele), PVs 30-50
Garras 60/50 (x2) dano 1d6+10
Mordida 50/0 dano 1d10

F3, H2-3, R2, A0, PdF0.

URSO MARROM

Idêntico ao urso negro, exceto por habitar locais de clima mais quente.

CON 30-40, FR 30-40, DEX 3, AGI 6-10,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 3, PER 12-16
#Ataques [3], IP 1(pele), PVs 30-50
Garras 65/45 (x2) dano 1d6+9
Mordida 50/0 dano 1d10

F3, H2-3, R2, A0, PdF0.

URSO BRANCO

Maior e mais pesado, é encontrado apenas nas Uivantes, onde vive de caça e pesca. É muito resistente ao frio e excelente nadador.

CON 35-45, FR 35-45, DEX 3, AGI 6-10,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 3, PER 12-16
#Ataques [3], IP 2(pele), PVs 35-55
Garras 65/45 (x2) dano 1d6+11
Mordida 50/0 dano 1d10+2

F3-4, H2-3, R2-3, A1, PdF0, Anfíbio, Armadura Extra (frio/gelo).

URSO PANDA

Relativamente inofensivo, alimenta-se de brotos de bambu e só luta em defesa própria. Era nativo de Tamu-ra: hoje está quase extinto, sendo um dos animais mais raros e valiosos de Arton. O único exemplar vivo conhecido está em Nitamu-ra, vivendo no palácio de Tekametsu.

CON 25-30, FR 25-30, DEX 5, AGI 6-12,
INT 2-4, WILL 2-3, CAR 3, PER 12-16
#Ataques [1], IP 0, PVs 25-30
Garras 35/35 dano 1d6+6 ou
Mordida 50/0 dano 1d6+2

F2, H2, R2, A0, PdF0.

URSO DAS CAVERNAS

Versão enorme pré-histórica do urso comum, ainda encontrado em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. Mede 3m de comprimento e pesa até 800kg. Extremamente agressivo, é o único que ataca seres humanos sem hesitar.

CON40-46, FR 40-46, DEX 3, AGI 6-10,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 3, PER 12-16
#Ataques [2], IP 3(pele), PVs 40-60
Garras 60/50 (x2) dano 2d6+10
Mordida 50/0 dano 1d10+4

F4, H2-3, R3-4, A1, PdF0.

Em 3D&T, todos os ursos fazem até três ataques por turno: duas garras (Força-1d6) e uma mordida (Força).

Urso-Folhagem

"Rápido! A tocha! Ursos têm medo de fogo!"
— Jadorane, mercenária (últimas palavras)

CON 30-36, FR 30-36, DEX 4, AGI 6-8,
INT 1-2, WILL 2-3, CAR 0, PER 12-16
#Ataques [3], IP 4(especial), PVs 40-50
Garras (x2) 60/50 (x2) dano 2d6+8
Mordida 60/0 dano 1d10

F3-4, H2, R4, A2, PdF0, Armadura Extra (fogo), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Ver o Invisível)

À distância, esta grande criatura pode realmente se parecer com um urso — mas, vista de perto, o monstro se revela como uma massa horrenda de matéria vegetal que caminha sobre quatro patas. Garras e dentes feitos de madeira complementam o disfarce.

O urso-folhagem age e se comporta exatamente como um urso comum, vivendo de caça e pesca, dormindo em cavernas. A única diferença é que, seis semanas após o acasalamento, a fêmea expele duas grandes sementes em forma de embrião — que são enterradas, protegidas e adubadas com fezes, até que os dois pequenos ursinhos saiam da terra.

O urso folhagem recebe sempre metade do dano de golpes causados por impacto (maças, porretes, clavas, cajados...)

O folhagem faz três ataques por turno: dois com as garras (Força -1d6) e um com a mordida (dano por Força). Sendo feitos de vegetação úmida, eles são resistentes ao fogo. Ocasionalmente essa criatura pode ser vista acompanhando uma dríade.

Unicórnio

"Hoje você não recebeu apenas um amigo, mas também um grilhão. Afinal, se pretende conservar o seu tão precioso bichinho, terá que permanecer intocada. Pura!"
— Raven Blackmoon, maga

CON 25-30, FR 15-20, DEX 0, AGI 6-12,
INT 6-12, WILL 12-16, CAR 16-24, PER 12-16
#Ataques [1], IP 0, PVs 25-30
Chifre 45/0 dano 1d10+3

F2-3, H3-4, R1, A1, PdF0, Aceleração, Sentidos Especiais (todos)

O unicórnio é uma das criaturas mais nobres e puras de Arton. Tem a aparência de um grande cavalo branco com um único chifre dourado e espiralado nascendo na fronte. Muito raros, podem ser encontrados apenas em bosques e florestas remotas. Uma lenda diz que ver um bando desses animais pode purificar totalmente a alma, e talvez até remover uma maldição.

Unicórnios possuem Cura Sagrada e todas as Magias de Teleportação como habilidades naturais, que podem usar sem gastar Pontos de Vida. São criaturas muito ariscas, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles — mas também têm bom coração, podendo socorrer pessoas necessitadas com seu poder de cura ou teletransporte. Um unicórnio nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir. Unicórnios aceitam ser cavalgados apenas por mulheres puras e virgens.

O precioso chifre do unicórnio é a fonte de seus poderes; ele equivale a 30 Pontos de Experiência em ingredientes para a preparação de poções e itens mágicos. Infelizmente, a remoção do chifre provoca no animal a perda de 1 PV por hora até a morte. Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa Allihanna: o criminoso recebe uma Maldição, sem ganhar pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bando de animais quaisquer que surgem do nada e atacam a vítima todos os dias. (Ah, sim; vencer esses animais em combate NÃO rende Pontos de Experiência.)

Vampiro

"Então você acha que a morte é o fim de tudo? Ah, meu querido, você não tem idéia do quanto está enganado..."

— Jasmira, vampira e sacerdotisa de Tenebra

CON 16-36, FR 16-36, DEX 12-24, AGI 16-36,
INT 12-20, WILL 12-20, CAR 0-20, PER 16-24
#Ataques [2], IP 1-6 (especial), PVs 26-56
Garras 80/90 (x2) dano 1d6+8 ou
Mordida 45/0 dano (especial)
Vários e únicos poderes (cada vampiro é criado individualmente, com seus próprios poderes e fraquezas)

F2-5, H2-6, R3-6, A1-5, PdF2-5, Dependência, Vantagens e Desvantagens variadas

Provavelmente os mais temidos de todos os mortos-vivos, vampiros são também aqueles com origens e habilidades mais variadas. Eles podem surgir através de maldições, contaminação por doenças raras, rituais demoníacos... Cada vampiro é único, com uma combinação própria de poderes e fraquezas. Além das imunidades de todos os mortos-vivos, eles têm apenas alguns traços em comum...

O que define um vampiro é sua necessidade de sugar a vida dos vivos; TODOS os vampiros dependem de alguma coisa rara, proibida ou monstruosa para continuar existindo. Sangue humano é a necessidade mais óbvia e comum nesses

seres, mas também existem aqueles que sugam almas ou devoram partes do corpo. Seja como for, um vampiro precisa matar um humano (elfo, anão...) todos os dias, ou a cada pequeno intervalo de dias, senão enfraquece até ser destruído.

TODOS os vampiros sofrem dano quando expostos à luz do sol direta. Eles perdem 1 Ponto de Vida por turno até virar cinzas (e não podem regenerar normalmente esse dano). A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usam roupas pesadas.

Quando conseguem superar esses detalhes, vampiros podem se fazer passar por humanos sem muita dificuldade, vivendo disfarçados em sociedade — embora muitos prefiram apenas se esconder durante o dia e caçar à noite.

Cada vampiro pode possuir qualquer dos seguintes poderes e fraquezas:

• **Clericato:** em Arton, vampiros podem ser clérigos de Tenebra, a Deusa das Trevas — a única divindade maior que aceita essas criaturas como seus sacerdotes. Além de possuir poderes mágicos (Focus +1 em Trevas e Controle de Mortos-Vivos), um clérigo vampiro não pode ser afetado por Esconjuro e Controle de Mortos-Vivos.

• **Forma de Névoa:** o vampiro pode se transformar em névoa. Nessa forma ele tem Levitação (mas com H1) e não pode atacar ou usar Magia, mas também não pode ser atacado (exceto com Magia e armas mágicas).

• **Formas Alternativas:** o vampiro pode se transformar em lobo-das-cavernas ou morcego-gigante, seguindo as demais regras para essa Vantagem.

• **Imortal:** quando destruído, o vampiro ressurge 2d6 noites mais tarde em sua tumba ou algum outro lugar. Esse tipo de vampiro nunca pode ser realmente destruído, exceto pelo sol.

• **Invulnerabilidade:** o vampiro pode ser ferido apenas com fogo, Magia e armas mágicas.

• **Monstruoso:** este vampiro tem aparência repulsiva e não pode se fazer passar por um humano normal. Além disso, pelo tamanho de suas presas e aspecto de morcego, pode ser facilmente identificado como um vampiro.

• **Temores Vampíricos:** o cheiro de alho, o toque de água benta e a visão de fogo ou qualquer símbolo religioso provocam no vampiro o mesmo efeito da Magia Pânico.

• **Vulnerabilidade: Água:** o vampiro sempre consegue um resultado mínimo em sua jogada de Armadura quando sofre ataques baseados em água (mesmo que não seja água benta). Além disso, quando mergulhado em água corrente, perde 1 PV por turno.

Varano de Krah

"Sim, eles são assustadores. Mas, assim como o cacto hostil esconde uma polpa suculenta, um lagarto horrível pode esconder um amigo fiel."

— Krah-il-Doran, clérigo de Azgher

CON 16-36, FR 16-26, DEX 2-4, AGI 12-16,
INT 1-2, WILL 1-2, CAR 3, PER 16-24
#Ataques [2], IP 3(pele), PVs 16-36
Mordida 40/0 dano 1d6+1
Cauda 50/40 dano 1d6+4
Possui Camuflagem 90%

F2, H2, R1-3, A1, PdF0

Encontrado na Grande Savana e no Deserto da Perdição, este grande lagarto pode medir mais de 4m de comprimento e pesar quase 300 quilos. Normalmente é necrófago, alimentando-se de carniça, mas também caça pequenos animais como javalis e cervos. Recebeu esse nome em honra ao lendário aventureiro que teria domesticado o primeiro desses lagartos.

O couro camaleônico do varano de krah torna difícil enxergá-lo na vegetação, sombras e outros locais de má visibilidade. Ele pode fazer até dois ataques por turno, com mordida (Força+1d6) e com a cauda (Força), mas não pode usar os dois ataques contra um mesmo oponente.

O varano ataca seres humanos em seu habitat natural, mas torna-se manso em cativeiro — suas belas cores tornam a criatura bastante cobiçada no mercado. É um bom animal de companhia e pode ser usado como montaria por cavaleiros pequenos, como halflings e fadas. Não pode, contudo, ser treinado para atacar: ele fará isso apenas quando irritado, ou em defesa própria.

Velocirraptor

"Aprendi minha lição. Serei mais cauteloso com dinossauros que atacam em bandos."

— Hyaku-nen, o Imortal (retalhado)

CON 26-36, FR 16-26, DEX 4-8, AGI 12-16,
INT 3-4, WILL 1-2, CAR 0, PER 16-24
#Ataques [3], IP 3(pele), PVs 26-36
Garras (x2) 60/40 dano 1d10+4
Mordida 40/0 dano 1d6+2

F2, H3, R1, A0, PdF2 (salto)

O velocirraptor é um dinossauro predador de 2m de comprimento e 80 a 100 quilos. Eles existem em Galrasia e ilhas vizinhas, onde caçam em bandos de 3 a 6 indivíduos.

Assim como seu parente maior dinonico, o raptor também tem uma grande garra em forma de foice em cada pata traseira. Sua estratégia é agarrar a presa com as presas e garras dianteiras (causando= dano por Força); caso tenha acertado esse ataque, na rodada seguinte começa a chutar com as garras traseiras, atacando duas vezes por rodada e causando dano igual a Força+1d6 sem precisar de Testes para acertar. Desalojar o raptor exige sucesso em um Teste de Força.

Velocis

"Voltem e lutem, bichos medrosos!"

— Devitorimm, gladiador anão

CON 5-15, FR 5-15, DEX 5-15, AGI 15-20,
INT 5-10, WILL 5-10, CAR 5-10 PER 10-15
#Ataques [1], IP 1-2 (pele), PVs 10-20
Chifres 50/40 dano 1d10

F1, H5, R2, A0, PdF0-3, Aceleração, Focus 0-4 em Caminhos variados

Os dragões-gazelas são o equivalente antropossauro para os antílopes africanos. São altos e esguios, medindo em média 1,90m. Têm a pele azul-acinzentada, como a dos golfinhos, com áreas negras nas pernas, antebraços, pescoço e à volta dos olhos. Possuem um par de chifres voltados para trás, maiores nos machos; e uma espécie de crina rajada atrás do pescoço.

Velocis vivem em campo aberto, colhendo o que precisam por onde passam, levando uma vida nômade. Constroem acampamentos provisórios durante as estações mais rigorosas do ano, mas nunca permanecem muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida, sua melhor defesa contra os predadores. Cada bando reúne até 6d6 indivíduos.

Velocis são ariscos e medrosos por natureza; demoram a confiar em alguém e parecem estar sempre muito nervosos. É difícil se aproximar deles sem que fujam assustados — apenas criaturas silvestres como os elfos são capazes de conquistar sua amizade sem muito esforço. Velocis confiam apenas na fuga para enfrentar inimigos. Os mais inteligentes sabem usar Magia, preferindo Magias de proteção e detecção de inimigos. Entre os Velocis que se tornam magos, as fêmeas são mais comuns. Velocis vivem duas vezes menos que um humano.

Vermes-das-Cavernas

"Contra eles, o melhor a fazer é rezar pela proteção de Khalmyr."
— Druumg, guerreiro anão

ÚNICO VERME
CON 1, FR 1, DEX 0, AGI 5,
INT 0, WILL 0, CAR 0 PER 5
#Ataques [1], IP 0, PVs 1
Mordida 10/0 dano 1

MASSA DE VERMES
CON 25-30, FR 5-15, DEX 0, AGI 5,
INT 0, WILL 0, CAR 0 PER 5
#Ataques [1], IP 0, PVs 200-250 (1 PV por verme)
Mordidas: dano 2d6 por Rodada

F10, H1, R20-30, A4, PdF0, Arena (cavernas), Vulnerabilidade (explosão)

Esta é outra séria ameaça para aqueles que ousam procurar por Doherimm, pois os túneis que levam ao reino secreto dos anões estão infestados destas criaturas malditas. Cada verme mede não mais de 15cm de comprimento, sendo inofensivos quando isolados. Infelizmente eles são encontrados em bandos gigantescos, formados por milhões de vermes — reunidos em uma massa compacta que avança pelos túneis devorando tudo em seu caminho, como piranhas. (em 3D&T, os números em suas Características valem para um bando inteiro.)

Qualquer criatura no caminho dos vermes sofre 1d6 pontos de dano por turno, incluindo mortos-vivos (mas não Construtos). A vítima não tem direito a Testes de Armadura para absorver, a menos que esteja protegida com Magia (como a Magia Proteção Mágica). Nesse caso, apenas a Armadura oferecida por Magia será válida.

Em túneis, os vermes se movem muito rápido (com H3, por Arena). Raramente se aventuram ao ar livre, onde têm H1. Os vermes são mais vulneráveis a Magias e ataques explosivos, que destroem sua coesão, mas será necessária uma imensa quantidade de dano para expulsá-los. Caso perca metade de seus PVs, o bando foge.

No sistema Daemon, uma explosão mata um número de vermes igual ao dobro do dano causado pela explosão ou pelo fogo, outra de suas fraquezas.

Um bando pode engolfar qualquer número de criaturas que estejam a até 100-150m de distância entre si (2m para cada PV da criatura). Além de sofrer dano, as vítimas não podem respirar: suportam 1 turno por ponto de Resistência antes de começar a perder 1 PV extra por turno.

Qualquer anão de Doherimm sabe evitar os vermes facilmente. Enquanto murmura uma prece secreta ao deus Khalmyr, o anão não será molestado por essas criaturas; elas vão embora sem lhe causar nenhum dano. Contudo, se ele ensinar a prece para qualquer não-anão, ela simplesmente não funciona — e também deixará de funcionar para ele. A prece também não protege eventuais companheiros do anão, que serão atacados normalmente.

Vermes-Fantasmas

"Porcarias ininterruptas!! Quero ser um kobold sarnento se esta não é maior minhoca que já vi!"
— Katabrok, o bárbaro

CON 10-12, FR 10-12, DEX 0, AGI 5,
INT 0, WILL 0, CAR 0 PER 5
#Ataques [1], IP especial, PVs 10
Mordida 45/0 dano especial
Invulnerável

F0, H2, R0, A0, PdF0, Invulnerabilidade (tudo, exceto Magia e armas mágicas)

Os vermes-fantasmas são um verdadeiro mistério, mesmo para os estudiosos da Grande Academia Arcana. Costumam ser encontrados em cemitérios assombrados e outros locais sombrios e profanos, geralmente escondidos dentro de cadáveres — de onde emergem subitamente, arrebentando o tórax e realizando ataques-supresa contra aqueles que chegam muito perto (em seu primeiro ataque eles têm um bônus de +3 na Iniciativa).

Essas criaturas são grandes como serpentes e igualmente venenosas. O efeito de seu veneno é aterrador: qualquer criatura que receba dano pela mordida de um desses vermes deve fazer um Teste de Resistência -2. Se falhar, a vítima se transforma em uma espécie de fantasma transparente e sem substância: não poderá segurar nenhum objeto e suas roupas e armaduras caem ao chão.

Nesse estado a vítima não pode atacar ou provocar qualquer tipo de dano. Alguns estudiosos acreditam que ainda é possível lançar Magias, mas isso não foi comprovado ainda. O efeito perdura por algumas horas; transcorrido esse tempo a vítima retorna ao normal (contudo, existem relatos de alguns casos em que a transformação foi PERMANENTE).

Vermes-fantasmas só podem ser feridos por armas mágicas e por Magia ou rituais. Embora sejam tecnicamente algum tipo de morto-vivo, eles não podem ser esconjurados ou controlados.

Vespas da Tormenta

"Minha espada não faz nada contra elas!"
— Kolgar, guerreiro (últimas palavras)

CON 1-2, FR 1-2, DEX 0, AGI 10,
INT 0, WILL 0, CAR 0 PER 15
#Ataques [1], IP 20, PVs 2

Picada 50/0 dano 1 + veneno (1d6)
Zumbido
Atacam em bandos de 3d6+6

F10, H2, R20-100, A2, PdF0, Levitação, Invulnerabilidade (Corte, Perfuração, Contusão, Ácido, Veneno, Eletricidade, Fogo Normal, qualquer ataque não mágico), Armadura Extra (Fogo Mágico), Vulnerabilidade (Explosão).

Uma nova ameaça recém-descoberta nas áreas de Tormenta, estas vespas do tamanho de pardais reúnem-se em bandos de milhões. (Os números em suas Características valem para um bando inteiro.)

Para cada ponto de Resistência possuído pelo enxame, ele será capaz de envolver completamente uma criatura de tamanho humano e causar 1d6 pontos de dano por turno. A vítima não tem direito a Testes de Armadura para absorver, a menos que esteja protegida com Magia (como a Magia Proteção Mágica). Nesse caso, apenas a Armadura oferecida por Magia será válida.

Livrar-se das vespas é muito difícil. O enxame não pode ser ferido com armas e ataques por corte, contusão ou perfuração, mesmo mágicos. Magias baseadas em ácido, veneno e eletricidade também não funcionam. Fogo natural é inútil e fogo mágico causa pouco dano. O enxame pode ser dispersado mais facilmente com ataques explosivos (explosões de fogo mágico, como as Magias Explosão ou Bola de Fogo, cancelam mutuamente a Armadura Extra e Vulnerabilidade, causando dano normal). Explosões mágicas baseadas em outros elementos (Terra, Luz, Trevas...) são as mais eficazes. Caso perca metade de seus PVs, o bando foge.

Wolverine

"Você vai entreter minhas tropas com seu sangue. Para o fosso."
— Thwor Ironfist, o General Bugbear

CON16-20, FR 12-16, DEX 5, AGI 12-16,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 16-24
#Ataques [3], IP 1(pele), PVs 16-26
Garras 40/50 (x2) dano 1d6+3
Mordida 50/0 dano 1d6

F1, H2, R0-1, A0, PdF0, Fúria

O wolverine, ou carcajú, lembra um urso muito pequeno e esguio. Mede 1,20m de comprimento, mais a cauda. É muito forte e feroz para seu tamanho, capaz de enfrentar até mesmo ursos e leões — mas geralmente não ataca seres humanos, exceto quando acuado ou muito faminto.

Wolverines são bastante inteligentes, capazes de evitar armadilhas, roubar animais capturados por elas e depois destruí-las. Mas, por sua selvageria, são muito difíceis de domesticar e quase impossíveis de treinar.

O wolverine artoniano existe apenas em Lamnor, onde é caçado pelos goblinóides com propósitos maléficos; os hobgoblins apreciam lançar prisioneiros desarmados em um fosso contendo vinte ou trinta dessas pequenas feras...

Wyvern

"Hah! Não é um dragão de verdade! Deixa ele comigo!"
— Kaidurimm, guerreiro anão (últimas palavras)

CON 26-30, FR 12-16, DEX 5, AGI 14-18,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 16-24
#Ataques [2], IP 1(pele), PVs 16-26
Garras 50/30 (x2) dano 1d6+3
Mordida 50/0 dano 1d6 ou
Cauda 60/0 dano 1d3 + veneno (4d6)
Pode voar com velocidade de 20m/s

F3-5, H2-5, R3-4, A2-4, PdF0/3, Levitação

Wyverns são imensos lagartos bípedes alados, medindo entre 8 e 10m de comprimento. Essas criaturas são muitas vezes confundidas com dragões, mas não passam de parentes distantes. São animais sem inteligência ou capacidade de lançar Magias.

Existem duas variedades principais de wyvern: a primeira, mais comum, não tem o sopro de chamas dos dragões. Em vez disso, conta com uma cauda muito longa e flexível (capaz de atacar a até 6m em qualquer direção) armada com um ferrão venenoso. A cauda ataca com H4, causa dano de Força-1d6 e exige da vítima um Teste de Resistência +1: falha reduz os PVs da vítima para 0 e exige um imediato Teste de Morte. Esse wyvern pode fazer dois ataques por turno: uma ferroada e uma mordida (dano por Força).

A segunda variedade não tem ferrão, mas pode pode expelir pela boca um jato de chamas com as mesmas propriedades do sopro de um dragão vermelho: não precisa testar Habilidade para acertar o primeiro alvo, uma esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas à Magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra Magia e ignora Reflexão ou Deflexão. A diferença é que o wyvern não possui Tiro Múltiplo; cada Teste de Habilidade após o primeiro sofre redutor cumulativo de -1.

Uma vez disparado, o sopro só poderá ser usado outra vez uma hora mais tarde. O monstro pode fazer apenas um ataque por turno, com o sopro de chamas (dano por PdF) ou mordida (dano por Força).

Como predadores de grande porte, wyverns precisam de grandes territórios de caça: cada um vai dominar uma área florestal de pelo menos 20km², sendo difícil encontrar outros predadores na mesma área.

WYVERN (VARIEDADE RARA)

CON 26-30, FR 12-16, DEX 5, AGI 14-18,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 16-24
#Ataques [2], IP 1(pele), PVs 16-26
Garras 50/30 (x2) dano 1d6+3
Mordida 50/0 dano 1d6 ou
Sopro do Dragão: dano 6d6+6

F3-5, H2-5, R3-4, A2-4, PdF0/3, Levitação

Yongey-Ahruk

"O que vem de baixo não me atinge."
— Haramaki, samurai tamuraniano

CON 25-35, FR 25-30, DEX 3-6, AGI 8-12,
INT 5-8, WILL 5-8, CAR 0 PER 15-20
#Ataques [2], IP 3/6 especial, PVs 35-50
Garras (x2) 75/25 dano 3d6+3
Invulnerável (Demônio da Tormenta)
Possui um radar especial enquanto estiver cavando
Escavação

> F3-4, H3-4, R5-6, A4-5, PdF0, Invulnerabilidade (Ácido, Veneno, Eletricidade, Fogo Normal, qualquer ataque não mágico), Armadura Extra (Fogo Mágico), Aceleração (apenas escavando), Invisibilidade (sob a terra), Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Visão de Raio X (apenas escavando)

Descoberto na mais recente expedição bem sucedida realizada pelo Protetorado do Reino, esta criatura recebeu o nome de Yongey-Ahruk ("morte que vem da terra" em tamuriano antigo), as últimas palavras do samurai Yoroshi Tsukawa antes de perecer após receber um golpe mortal de um desses demônios.

Yongey-Ahruk lembram uma espécie de cruzamento entre um besouro gigante e um tatu. Possuem dois grandes braços que terminam em longas garras — próprias principalmente para escavação — e se locomovem com o corpo projetado para a frente, de maneira similar aos gorilas. Medem cerca de 3m de altura. Costumam ser encontrados entre os escombros de construções ou em pedreiras das áreas de Tormenta, onde realizam suas emboscadas. A carapaça dos Yongey-Ahruk possui várias deformações e textura rochosa, concedendo camuflagem natural nesses locais.

Em combate, realizam dois ataques por rodada com suas poderosas garras, causando 3d6 pontos de dano. Contudo, o relatório da expedição que revelou a criatura mencionava uma outra forma de ataque muito peculiar: a criatura mergulhava na terra (o que leva um turno) e desaparecia, para algum tempo depois surgir novamente realizando um ataque surpresa com suas garras, imobilizando a vítima.

O alvo desse ataque recebe penalidade de -2 nos Testes de Esquiva. Em caso de captura a vítima pode realizar um Teste de Força por turno para tentar se libertar), para depois atacar com suas mandíbulas (dano de 1d6 com acerto automático).

Alguns estudiosos suspeitam que esses demônios possuem algum tipo de detetor de movimento enquanto estão dentro da terra, permitindo realizar seus ataques tão precisos e letais. O relatório que menciona esses monstros também cita grandes túneis, que os estudiosos suspeitam formar uma grande rede percorrendo as áreas de Tormenta. Infelizmente, nenhum grupo destinado a explorar tais túneis retornou com vida (alguns suspeitam que os piores demônios da Tormenta não vivem dentro de estruturas, conforme se acredita, mas sim nestes túneis). Costumam ser vistos em bandos de 4 a 10 indivíduos.

Zumbis

"Tenebra tem senso de humor."
— Tork, troglodita mercenário

CON 12-15, FR 12-15, DEX 3-6, AGI 8-12,
INT 0, WILL 0, CAR 0 PER 10-12
#Ataques [2], IP 0, PVs 12-15
Garras (x2) 35/25 dano 1d6+1

> F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0-1

Também considerados mortos-vivos "fracos", zumbis são muito parecidos com os esqueletos — exceto pelo fato de que têm carne, ainda que putrefata. Eles podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer naturalmente por outros motivos, como cemitérios amaldiçoados. Costumam ser encontrados em bandos de 5 a 8 indivíduos.

Zumbis não têm quaisquer imunidades ou vulnerabilidades especiais, exceto aquelas comuns a todos os mortos-vivos. Lentos, em combate eles nunca vencem a iniciativa e nunca conseguem se esquivar.

Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (um cérebro, um coração...) todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco (perdendo 1 PV a cada doze horas) até se desfazer por completo.

Zumbis podem falar, mas — como os esqueletos — a maioria consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, muitos também nunca podem se fazer passar por seres humanos — exceto à distância. Mas existem alguns com aspecto mais ou menos normal, ou capazes de gerar um disfarce ilusório.

GRANDE ZUMBI

Encontrado em mausoléus ou em locais com grande concentração de mortos-vivos, o Grande Zumbi é uma espécie de líder entre os mortos vivos menores. Os especialistas acreditam que o Grande zumbi seja um zumbi cujo cadáver tenha sido de um guerreiro ou lutador valente e que algumas das habilidades de luta tenham se mantido, apesar da condição amaldiçoada que ele se encontra.

CON 15-17, FR 15-17, DEX 3-6, AGI 8-12,
INT 0, WILL 0, CAR 0 PER 10-12
#Ataques [2], IP 2, PVs 15-20
Garras (x2) 45/25 dano 1d6+3 ou
Por arma 50/50 dano por arma +2

> F2-3, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0-1

Outras Publicações

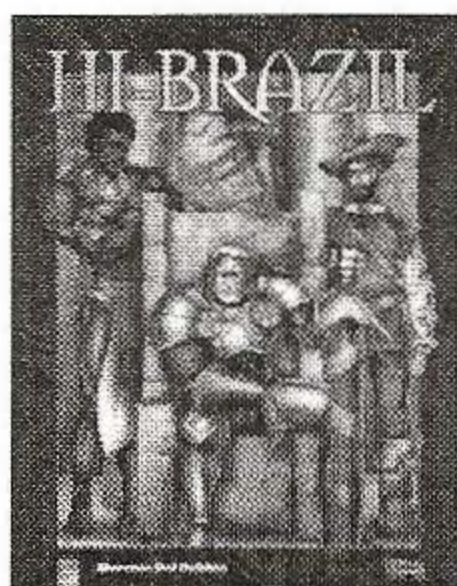
Estes livros podem ser encontrados na **www.lojaderpg.com.br**

Trevas (Módulo Básico)

Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de xadrez celestial. Neste RPG, você está convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade. Após quase dez anos desde sua primeira versão em Fanzine, a Daemon Editora tem o prazer em anunciar a Terceira edição de um dos mais conhecidos jogos de interpretação do Brasil. Sua terceira edição marca também o início de um projeto ambicioso, de liberar as Regras do sistema Daemon para uso dos Jogadores e Mestres em seus próprios Universos de Jogo.

Arkanun (Módulo Básico)

Um dos mais antigos, conhecidos e conceituados RPGs do Brasil, Arkanun é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do demônio. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavem segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em Mitologia e Ocultismo Medieval verdadeiro, Arkanun traz quarenta e cinco novos Kits (todos compatíveis com os Kits apresentados em TORMENTA), novos Rituais e exemplos de Magias, Ordens e Sociedades Secretas Medievais e exemplos das Onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, anjos e demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.

Arcádia - Hi-Brazil (Módulo Básico)

Um RPG de Fantasia Medieval.

Hi-Brazil é um dos principais continentes de Arcádia. Localizado no extremo oeste, é tido por muitos como uma terra abençoada e santificada, para onde os espíritos dos mais nobres guerreiros irão para buscar o descanço eterno. Porém, esta história não passa de uma lenda espalhada no Velho Continente como uma forma de colonizar mais facilmente esta bizarra e complicada terra, recheada de criaturas estranhas e perigosas, tribos de canibais selvagens e monstros de todo tipo.

Bem, vindo a Hi-Brazil.

Cães de Guerra (Módulo Básico)

Um RPG sobre a Segunda Guerra Mundial

Em 1939 começava o maior conflito de toda história, evolvendo nações dos quatros cantos da Terra, onde a vida de milhões estaria em jogo. Apenas os bravos poderiam enfrentar a opressão e defender seu lar.

Assim começa a aventura em Cães de Guerra, o mais novo RPG da Editora Daemon, cujo o cenário retrata a Segunda Guerra Mundial, trazendo todos os detalhes dos países do Eixo e Aliados, inclusive o Brasil e sua participação na campanha da Itália, o jogador poderá escolher em que frente, exército e especialidade que seu personagem está inserido, desde um Ranger Americano, um membro da Resistência Francesa, até um oficial japonês ou Alpini Italiano.

Invasão

Desde 1957, eles estão entre nós...

Protegidos pelo governo dos Estados Unidos e diversas outras organizações militares secretas européias, alienígenas têm realizado experimentos em nossas populações, abduzindo pessoas e testando armas e equipamentos...Preparando-se para a Invasão.

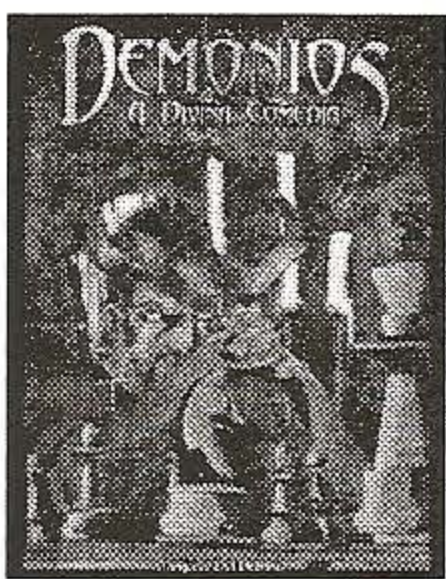
Este é um jogo de RPG de intriga, espionagem, conspiração e ficção científica, baseado nos documentos secretos da CIA e do FBI a respeito do contato dos seres humanos com organizações alienígenas desde a década de 50.INVASÃO inclui regras para jogar com agentes especiais do FBI, (incluindo agentes do DEA e US Marshalls), Men in Black, Majestic-12, Umbra Domini e NORAD (incluindo a divisão UFO Team).Traz regras para a criação de Armas e Equipamentos especiais, poderes Psiônicos e regras para Implantes Cibernéticos.Se você gosta de Ficção Científica, conspiração, tecnologia e Arquivos-X, este é o seu jogo!

Spiritum: O Reino dos Mortos (Módulo Básico)

SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS traz a explicação detalhada dos planos Espirituais, Umbrais, Etéreos e Astrais; suas regras, suas criaturas, seus anjos e demônios.

Totalmente baseado no Espiritismo, Teosofia e Mitologias antigas, SPIRITUM traz regras para criação de Personagens Fantasmas (Os habitantes de Spiritum), Aparições (pessoas que morreram, mas que ainda possuem assuntos inacabados na Terra), Espectros e Obsessores (os Demônios espectrais), Médiuns (a ligação entre os vivos e os mortos), magos da Ordem da Rosa e da Cruz, Estudiosos do Umbral (escolas de Magia especializadas no Caminho dos Espíritos), Videntes, Oráculos e Nephalins (filhos de anjos e humanas).

Anjos: A Cidade de Prata (Módulo Básico)

Um interessante completo de ***Demônios: A Divina Comédia***, este RPG explica detalhadamente as cinco castas de anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos anjos tanto como Personagens quanto como NPC's: **Corpore**, os anjos da Guarda; **Protetore**, os anjos cabalísticos; **Captare**, os caçadores de demônios; **Recípere**, os negociantes de almas e **Nimbus**, os governantes celestiais. Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antigüidade ou Idade Média), poderes angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos anjos em suas batalhas contra as forças das trevas, além de novas Perícias e Aprimoramentos. Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 anjos mais poderosos de todos os tempo, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.

Demonios: A Divina Comédia (Módulo Básico)

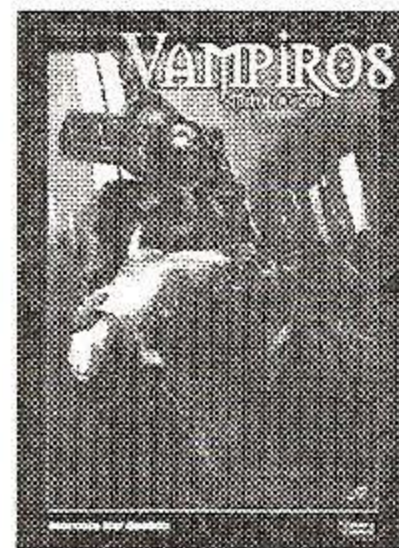
Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, DEMÔNIOS mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da guerra celestial.

Regras para criar Personagens e NPCs demônios, anjos caídos, hellspawns, death knight, succubi e incubi, espectros, hordas demoníacas e gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de gárgulas, imps, homúnculos, familiares e mandrágoras.

Vampiros Mitológicos (Módulo Básico)

Totalmente baseado em culturas reais, VAMPIROS MITOLÓGICOS traz a descrição completa das principais raças de vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os **Strigoi**, vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekimdu**, vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamiai**, os vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os vampiros mandarins chineses; os **Rakshasa**, vampiros-demônios hindus adoradores da deusa Kali, os **Arcádios**, os vampiros com sangue faérico e, finalmente, os **Kamazots**, os demônios astecas. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas. Inclui a biografia dos principais vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.

Clube de Caça (Módulo Básico)

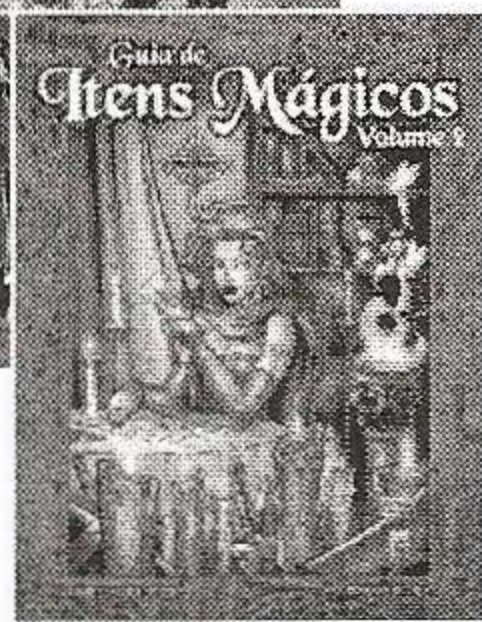
Escrito originalmente por J.M.Trevisan para a Revista Dragão Brasil, o Clube de Caça conquistou rapidamente muitos fãs, mestres e jogadores. A adaptação do Clube para a linha Trevas traz muitas novidades em relação ao material já publicado, principalmente textos sobre Caçadores de Anjos e Demônios.

O Livro trará regras completas para jogar com membros do Clube de Caça, Membros dos Templários, da Casa de Deus, Daiphires (humanos filhos de vampiros), Amazonas, Caçadores de Anjos e a Ordem do Templo Solar.

Templários

A primeira Ordem do Templo surgiu com os discípulos do grande mago Salomão, em Jerusalém, um milênio antes da vinda de Cristo. Desta Ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam cavaleiros templários. TEMPLÁRIOS traz regras criar os caçadores de demônios mais temidos de todos os tempos, desde sua origem até os dias atuais. Conheça os **Cavaleiros do Templo** (Templários originais), **Cavaleiros do Graal** (remanescentes da Távola Redonda), **Cavaleiros Hospitaleiros** (responsáveis pela proteção dos fiéis em suas peregrinações a Jerusalém), **Ordem de Rhodes**, **Ordem de Malta**, **Ordem de Aviz** (Templários brasileiros) e **Umbra Domini**, entre outras. Inclui ainda uma Timeline completa sobre os principais acontecimentos envolvendo os Templários, regras para pontos de FÉ e para Campanhas Heróicas e de Aventuras.

Inquisição

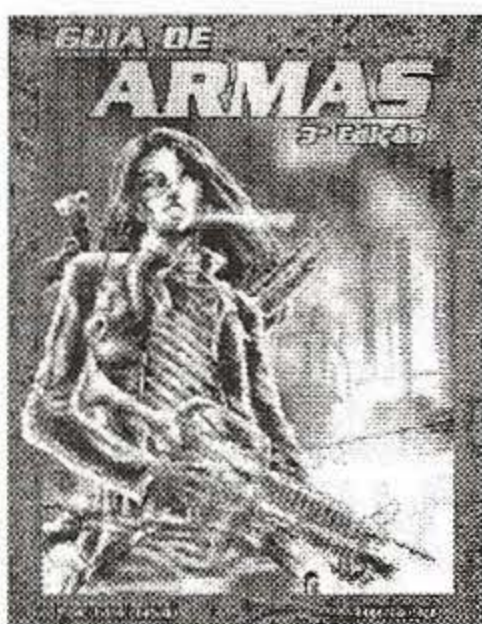
Criada pela Igreja Católica no século XIV, a Inquisição perseguiu e destruiu mais feiticeiros que qualquer outra instituição no mesmo período. Formada por padres, guerreiros e monges, era responsável por garantir a hegemonia da Igreja sobre as demais crenças. INQUISIÇÃO traz regras para criar personagens **Inquisidores**, **Gladius Dei** (soldados e guerreiros valorosos a serviço da Igreja, também conhecidos como o braço armado da Inquisição), **Scholars**, os estudiosos e pesquisadores do oculto e do sobrenatural, **Exorcistas** (os caçadores de demônios), **Discípulos de São Cipriano** (uma nova cabala, infiltrada na Inquisição, que usa os grimórios e tomos capturados em seu próprio benefício) e finalmente, o **Sagrado Tribunal**, os Inquisidores dentro dos Inquisidores. Além disto, INQUISIÇÃO inclui uma linha de tempo com acontecimentos relacionados à Inquisição, regras de FÉ e a descrição das principais igrejas e bases de operação do Tribunal do Santo Ofício.

Guia de Itens Mágicos

O aguardado livro sobre itens mágicos, artefatos e relíquias finalmente saiu! Este Guia traz para você cerca de 1.000 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os personagens) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu personagem está carregando.

O Volume 1 contém Itens Mágicos de A a G e o volume 2 contém Itens Mágicos de H a Z. A versão encadernada contém os dois volumes em um só.

Grimório (para Daemon e D20)

Grimorio é o maior e mais completo suplemento de magia já feito no Brasil. Com 666 rituais de todas as Formas, Caminhos e Círculos possíveis e imaginários. Traz regras completas sobre como organizar um Grimorio, os tipos de Magia existentes e como realizar rituais em um jogo de RPG. Este livro contém todos os tipos de magia, abrangendo todas as escolas existentes. Magias de combate, de cura, proteção, transmutação, necromancia, invocação, conjuração, elementais, espirituais e astrais. Para o Sistema Daemon e D20, capa dura, 176pgs e acabamento de luxo (reforçado) por que ele é um livro de referência para jogadores e Mestres.

Guia de Armas de Fogo

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: Sistema DAEMON; GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020 e Storyteller (Vampiro, Lobisomem e Mago).

Guia de Armas Medievais

Este é o segundo de uma série de livros que visam auxiliar aos Mestres e dar mais opções aos Jogadores de RPG. Neste Guia de Armas você encontrará quase 300 tipos diferentes de armas detalhadas, desde as mais inocentes facas de cozinha e dardos de arremesso até a temida Dragonlance, passando por machados, espadas, maças e muitas, muitas outras. Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas Aventuras, bem como seus Jogadores individualizarem seus Personagens. Inclui descrições, dados de jogo e estatísticas de adagas, machados, espadas, lanças, martelos, manguais, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!

Entre Anjos e Demônios

A misteriosa Irmandade Rubra ressurge após séculos de inatividade. Um mago dos tempos da Babilônia recebe ajuda de demônios. Um Serafim planeja um confronto. Espíritos tornam-se agressivos ante qualquer ser sobrenatural. E um grupo de anjos é envolvido em uma conspiração de grandes proporções. Primeiro romance ambietado em um RPG nacional, *Entre Anjos e Demônios* reúne diversas facções em luta pelo domínio dos humanos. Cenas empolgantes de negociação, espionagem mística, ocultismo e muita mitologia brasileira.

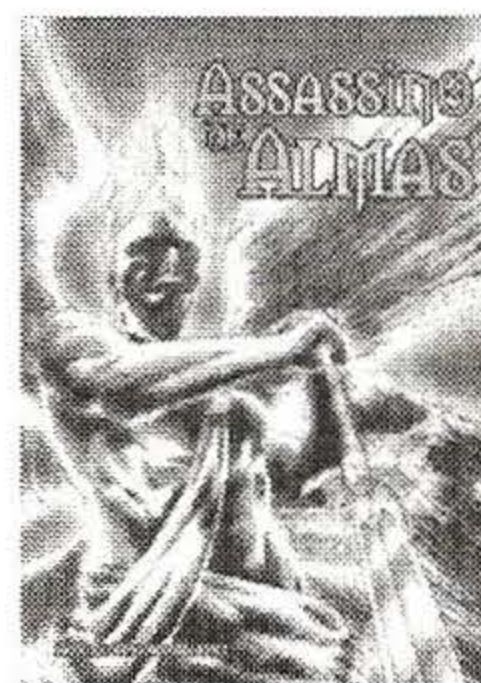
Entre Anjos e Demônios empolga do início nebuloso ao final surpreendente. Baseado no livro TREVAS.

Vampiros Principia Discordia

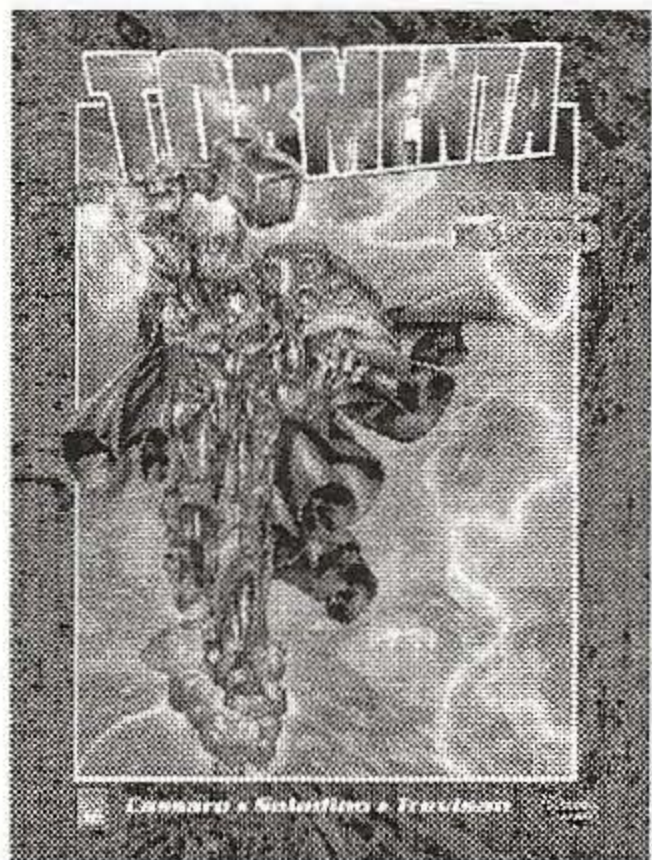
Principia Discordia é o primeiro romance escrito por Marcelo Del Debbio. Traz as origens da ambientação de Londres, incluindo a descrição de seus habitantes mais antigos e poderosos. O livro conta em detalhes como funciona o Conselho de Londres e o Conselho de Edimburgo, bem como a guerra travada entre dois vampiros milenares, Kravinoth e Patrick Purpleskull. Baseado nas lendas e histórias de vampiros da Inglaterra, Principia Discordia é uma leitura obrigatória para os fãs do universo de Trevas.

Assassino de Almas

Depois do enorme sucesso de seu primeiro livro, Antônio Augusto Shaftiel escreve sobre o Anjo da Morte. Criado pelo próprio Demiurgo como um de seus assassinos, Laoviah possuía um poder inigualável, mas acabou sendo corrompido por este poder. Agora Laoviah é um Anjo Caído e está na Terra em busca de uma Espada capaz de destruir para sempre um espírito. Para enfrentá-lo, apenas a coragem e as habilidades de uma das principais falanges da Cidade de Prata, as Lanças de Christo.

Assassino de Almas traz muitos novos NPCs e descrição de cenário, podendo ser utilizado por Mestres como pano de fundo para incrementar sua campanha de ***TREVAS***.

Busca por Sangue

Uma guerra está prestes a se iniciar entre os vampiros. Batalhas serão travadas para decidir desavenças seculares, saciar ambições pungentes e aplacar o ódio de corações imortais. Em meio às lutas, um grupo de caçadores de vampiros, liderados por Tiago MonteCruz, tenta sobreviver enquanto continua sua missão de salvar a humanidade do terror causado por essas criaturas.

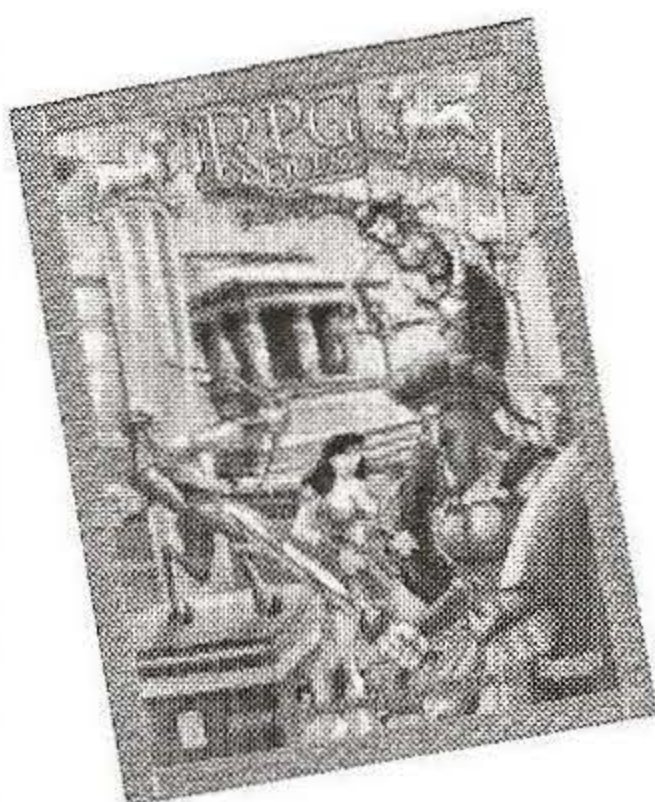
Por outro lado, o vampiro Marcus Alexandre abre caminho em meio ao caos para evitar perder suas Crias e seu poder, além de, possivelmente, sua própria alma. Seguindo um caminho tortuoso para realizar seus objetivos, ele tem como aliados um assassino, um necromante e um mestre em poderes mentais, também bebedores de sangue e pertencentes à perigosa Fraternidade Sombria.

TORMENTA

Imagine um mundo de magias, aventuras e tesouros. Imagine terríveis vilões, monstros perigosos e histórias fabulosas. Faça parte disso tudo em Arton! A Editora Daemon tem o prazer de apresentar a edição **3.5** de **TORMENTA**, o ambiente de RPG mais jogado no Brasil.

Como você pode ver, esta edição caprichada traz muitas novidades para os antigos mestres, bem como um universo inteiro para ser explorado por novos jogadores. Aqui você encontrará as aventuras, cidades, NPCs, planos, monstros, regiões e personagens que já foram publicados na revista DRAGÃO BRASIL, já ajustados para a versão mais atualizada, organizada e compatível com todo o restante do material... dessa forma, **Tormenta** serve como o guia de referência definitivo para Arton, contendo todas as informações necessárias para começar sua campanha agora mesmo.

RPGQUEST

RPGQuest volume 1 é um jogo de Fantasia medieval que se passa em um mundo fantástico chamado Arcádia, o Reino das fadas. Nossos heróis são aventureiros que escolheram explorar os labirintos e as cavernas situados nas Montanhas do Caos em busca de ouro, itens mágicos e grande fama.

RPGQuest vol 1 traz regras para montar o interior de Masmorras (incluindo dezenas de salas, corredores, portas, armadilhas e objetos), 120 novas miniaturas e 12 heróis totalmente compatíveis com as regras do RPGQuest.

RPGQUEST: VIAGENS E AVENTURAS

RPGQuest vol. 2 é um jogo de Fantasia e Aventura que se passa em um mundo fantástico chamado Velha Arcádia, a terra da Mitologia Grega. Nossos heróis são aventureiros que escolheram viajar pelo mundo em busca de tesouros, itens mágicos e grande fama.

As viagens em ***RPGQuest*** vol. 2estão cheias de perigos: harpias, grifos, medusas, ciclopes, pássaros de bronze, homens-escorpiões e a terrível hidra de sete cabeças farão de tudo para destruir nossos intrépidos exploradores.

Viva as aventuras junto com seus **heróis** ou controle um **exército de miniaturas**, enfrentando seus amigos em batalhas surpreendentes!

RPGQUEST: BOOSTERPACKS

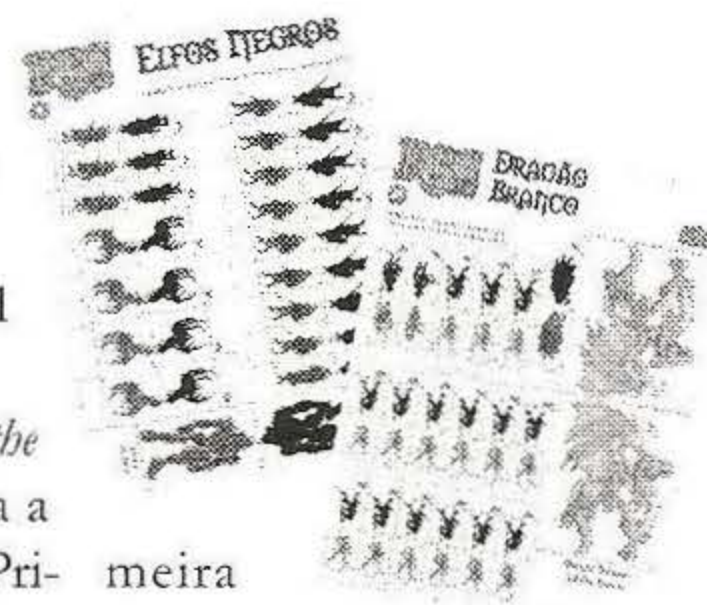
Saíram também os dois primeiros **boosterpacks** para RPGQuest:

- ***Elfos Negros*** - contém 8 elfos negros (drows), 1 elfo negro mago, 3 elfos negros soldados, 4 driders e 1 golem de ferro.

- ***Dragão Branco*** - contém 12 kobolds, 3 kobolds heróis, 1 kobold shamam, 1 kobold líder, 1 psicoplus (mindflyer) e 1 dragão branco adulto jovem.

As miniaturas de papel plastificado estão na escala oficial usada pela *Wizard's of the Coast* em *Dungeons and Dragons* ® e podem ser usadas como material de apoio de toda a linha D&D®. Também podem ser utilizadas nos sistemas Daemon, 3D&T, OPERA, Primeira Aventura e GURPS.

Os **boosterpacks** visam dar novas opções de miniaturas para jogadores e mestres usarem em suas aventuras de RPGQUEST e RPGQUEST: Viagens e Aventuras. Eles também podem ser usados como reforço para os exércitos de Batalhas de Miniaturas, a nova febre entre os jogadores brasileiros.

Cassaro & Del Debbio

Voltado para Mestres e Jogadores, este suplemento descreve em detalhes mais de trezentos monstros e criaturas de todas as formas, cores, cheiros e tamanhos que você puder imaginar, ideal para qualquer tipo de Campanha de Fantasia Medieval.

De Kobolds a Dragões, de Aparições a Hidras, de Tentacute a Draco-liches, de Besouros de Azgher a Peixe-Recife...

GUIA DE MONSTROS contém a descrição completa dos monstros mais conhecidos (e desconhecidos) de Arton, com descrição, regras e estatísticas completas de jogo para 3D&T e Sistema Daemon.

ISBN 85-87013-22-X
9 788587 013224

Daemon Editora